——九大節目詳解

電視遊戲攻關法



海天出版社



- 超級瑪莉
- 坦克大戰
- 惡魔城
- 捍衛戰士
- 鱷魚先生
- 打磚塊
- 小叮噹
- 綠色兵團
- 希特勒復活

ISBN 7—80542—302—4/G・27

定价：4.50元

电视游戏攻关法

——九大节目详解

谢显荣　编

海天出版社

（中国·深圳）

责任编辑 周建生
装帧设计 杜 秸

书　　名 **电视游戏攻关法**—九大节目详解
编　　者 谢显荣
出 版 者 海天出版社(中国、深圳)
发 行 者 海天出版社
印 刷 者 广东新华印刷厂
版　　次 1991 年 2 月第 1 版　1991 年 2 月第 1 次印刷
开　　本 787×1092　1/32
印　　张 8.5
字　　数 170 千字
印　　数 1—35000
书　　号 ISBN　7—80542—302—4/G.27
定　　价 4.50元

前　言

电子计算机的发展与普及是世界步入现代化社会的一个重要标志，到了一定阶段，电子计算机技术应用于益智和娱乐设备则成为了必然的结果。近十年来迅速崛起并风靡全球的电视游戏机无疑是这一应用极为成功的范例。

电视游戏机的出现，迅速取代了公共游乐场所的大型电子游戏机，并疾步进入家庭，不仅使无数的青少年如痴如醉，甚至中老年人也被深深吸引，乐此不疲。随着电视机的普及，电视游戏机接踵而至，迅速成为城乡庶民之家常备的一种"家用电器"、一种高科技的普通玩具。时至今日，可以说，哪里有电视机，那里就有，或者很快就有电视游戏机出现。

从电视游戏机发祥地的美国，到以科技商品化著称的日本；再从步步紧跟日本的台湾列岛，到世界商品荟萃中心的香港，一股电视游戏机的强劲"台风"自南而来，迅猛地吹遍了大陆城乡。今天，不仅在大中城市，就连较偏远的小镇山村，你都随处可以觅到电视游戏机的踪迹，会到一批批心灵手巧的"发烧友"。据有关部门统计，1989 年经海关进口的电视游戏机就多达 51.3 万台，加之内地中外合资厂家相继建立投产，最保守的估计，社会拥有量已超过了四、五百万台。

电视游戏机的普及，让千万人享受到了现代文明的成果，极大地丰富了人们的业余文化生活，同时也引起了一些家长和关心青少年教育的人士的不安和忧虑。他们看到有些孩子沉迷于游戏机，占用了过多学习时间，影响了成绩，于是归咎于机器，一律不准孩子们接触游戏机。实际上这种认识和处理方式是片面而欠妥的，在电视游戏机强大的吸引力下往往也是难以奏效的。

世界上任何事物都是矛盾的集合体，有利亦有弊。正确的做法是充分去了解它，扬长抑短，使之有效地为我们服务。人们在生活实际中，已逐步懂得了现代化、电子化与人类利害相因的道理。据报道，电子游戏机（包括电视游戏机）在美国也经历了一个从拒绝到接受的过程。有的学校先禁止学生玩游戏机，后来发现禁而不止，于是采用疏导和指导的方式，给那些学习成绩优秀的学生提供上机游戏的奖励。专家们发现，多数喜欢玩游戏机的学生在数学和物理上有了飞跃的进步。有的学校进而开设了游戏机原理的课程，发展了他们对现代科技的兴趣，培养出一批数理尖子。有人甚至预测，电子游戏机的问世，必将引发出一场教育上的大革命。正如前些年对待看电视益害的争论，只要合理分配时间，慎重选择项目，游戏机是能发挥它益智、娱乐服务的功能的。

可是从目前市场的情况来看，电视游戏机及其各种节目卡大量推出，其功能却远远未能发挥。主要原因是缺乏有关的资料及指导书籍，以至许多人乘兴开始，败兴收场，仿佛置身迷雾，不明途径。因此本书编写者根据自身多年

摸索积累的经验，并参阅了海外有关资料，编写了这一套小集子，供电视游戏机的爱好者参考。

由于电视游戏机是现代高科技产品，其软件（节目卡）的设计相当复杂，因此其“攻关法”不是一成不变，可以一览无余的。因此本书介绍的内容难免挂一漏万，甚至有不确切之处，祈望专家及广大爱好者指正。

目　　录

一、《超级玛莉》攻关法 …………………………………… 1
二、《打砖块》攻关法 ……………………………………… 55
三、《坦克大战》攻关法 …………………………………… 77
四、《小叮当》攻关法 ……………………………………… 93
五、《恶魔城》攻关法 ……………………………………… 139
六、《绿色兵团》攻关法 …………………………………… 165
七、《希特勒复活》攻关法 ………………………………… 181
八、《捍卫战士》攻关法 …………………………………… 217
九、《鳄鱼先生》攻关法 …………………………………… 235

附录一：常见日文单词及含义 ……………………………… 259
附录二：常见英文单词及含义 ……………………………… 263

一、《超级玛莉》攻关法

《超级玛莉》又叫《超级兄弟》，或俗称《采蘑菇》，是非常有趣的娱乐技巧型游戏节目。该节目节奏和难度适中，画面清晰简洁，场景变化大（有原野、隧道、海底、天空等），设计巧妙，趣味横生，因此受到广大少年朋友甚至中老年玩家的普遍欢迎。若干种合卡（如六合一、二十合一、三十合一）都把它当成首选节目，许多人也是从玩《超级玛莉》开始，体会到了电视游戏的无穷妙味，从此对电视游戏勾起兴趣。

1、故事内容

美丽动人的公主被一群丑恶的妖魔掳走，囚禁在一个深幽的地下室中。玛莉兄弟闻讯后大怒，为伸张正义，他赤手空拳，翻山过海，历经千难万险，过关斩将，消灭层层阻拦的各种敌人，终于救回公主。

2、游戏知识

该游戏可一人玩，也可两人交替玩，全节目共分 8 大关，每大关里又分 4 个小关，你（玛莉兄弟）必须用跑，快跑，跳，吐火球等手段避开或消灭不断出现的敌人，在这个过程中还要避免落入万丈深渊，丢掉老命。在规定的时间内（每小关 300 或 400 秒）攻不下关，即会自动死亡。为了增强自

己的战斗力和增加生命，你还需要不断获取金币，采摘蘑菇和彩色蘑菇，具备喷吐火球的杀敌本领，智勇双全方能达到克敌制胜救出公主的目的。到达大多数小关的终点处，你要爬上高台，奋力跳起，扯下城门前面旗杆上的敌旗，方能顺利进入城内，这时城门上升起白旗，表示敌方投降，如果战绩辉煌，即积分多，时间短，城门上空还会响起礼炮，欢迎你胜利入城。

·主人公的活动方式和攻击手段

跑一按方向钮右方往前，按左方往后。

快跑一按方向钮右方同时按 B 钮。适用于节省时间、避开敌人攻击，及跳长距离沟壑时增加惯性，在每关终点从高台上跳起扯旗时，要想跳到旗杆最高处直接拉下旗，获得最高的 5000 分，非用此招不行。

跳一按 A 钮，与方向钮右方配合使用，可达到往前跳跃的效果。按红 A 钮可获得连跳效果，不过高度不如按 A 钮时。

撞一即往上跳，按方向钮 A，可撞问号和金币得分，撞出隐蔽着的彩色蘑菇及其他机关。

踩一按 A 钮，即跳上落下时，可踩死小怪物，并使行进中的乌龟和钢盔暂时停止不动。

蹲一按方向钮下方，可避开飞过头顶的子弹，在某些有地下通道的活钢管顶部，或落入地下金库获取金币和蘑菇，或进入另一画面，或取得捷径。

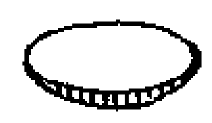
吐火球一按 B 钮。只有在吃了一朵蘑菇和一朵鲜花

之后才具备此功能。这是你唯一主动杀死敌人的武器，应该很好珍惜，不要轻易丧失，特别是在攻关后阶段，获取蘑菇和鲜花的机会很少。火球可杀死任何敌人，唯独对钢盔无效，要特别注意。

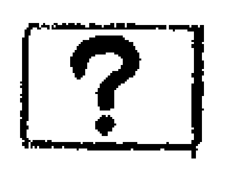
· **操纵器各钮功能**（图 1—1）

方向钮	选择钮	开始钮	B钮	红B钮	A钮	红A钮
右—前	选择一人玩	开始	快 跑	连吐火球	高 跳	低跳
左—后	还是两人玩	暂停	吐火球	快 跑	水中升高	连跳
下—蹲						
上—爬藤						

· **宝物介绍**（图 1—2）



金币——每个 200 分，积累到 100 个则增加一次生命。



问号——同金币，每个 200 分，与金币累积到 100 个增加一次生命。



蘑菇——每朵 1000 分，获得后使身体长大。



彩色蘑菇——获得一朵即增加一次生命(1UP)。



鲜花——每朵 1000 分，获得后可使长大后的玛莉兄弟具有吐火球的功能。若玛莉尚是小个儿，此处出现的仍是蘑菇。



金星——每个 1000 分，获得后可以使你天下无敌，横冲直撞而刀枪不入。但此威力只能保持一小段时间。

· **敌人介绍**(图 1—3)



小怪物——只能左右移动，可跳起踩死它。



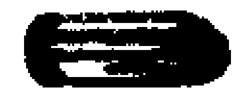
乌龟——左右或跳跃移动，踩不死它，但可使其暂时卷伏不动，或改跳跃为平行移动方式，火球可消灭它。



刺龟——由悬浮在空中的猫头吐出，空中为红汽球，落地即变成刺龟。火球可消灭它，但不能踩死。



钢盔——左右移动，火球也把它无可奈何，被踩后暂时卷伏不动，此间在无阻挡处可把它推出画面。



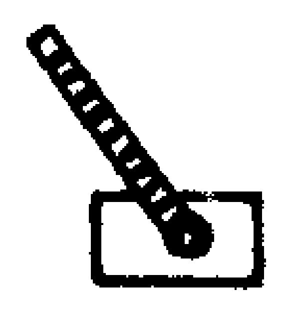
炮弹——由炮筒射出，随炮筒的高矮有高，中，矮三个高度，被踩住后失效。



癞蛤蟆——前后左右跳跃似移动，会扔出铁锤，除非用火球消灭否则较难对付，可以从上踩死，从下顶砖墙撞落。



飞鸟——从画面下呈抛物线飞起落下。



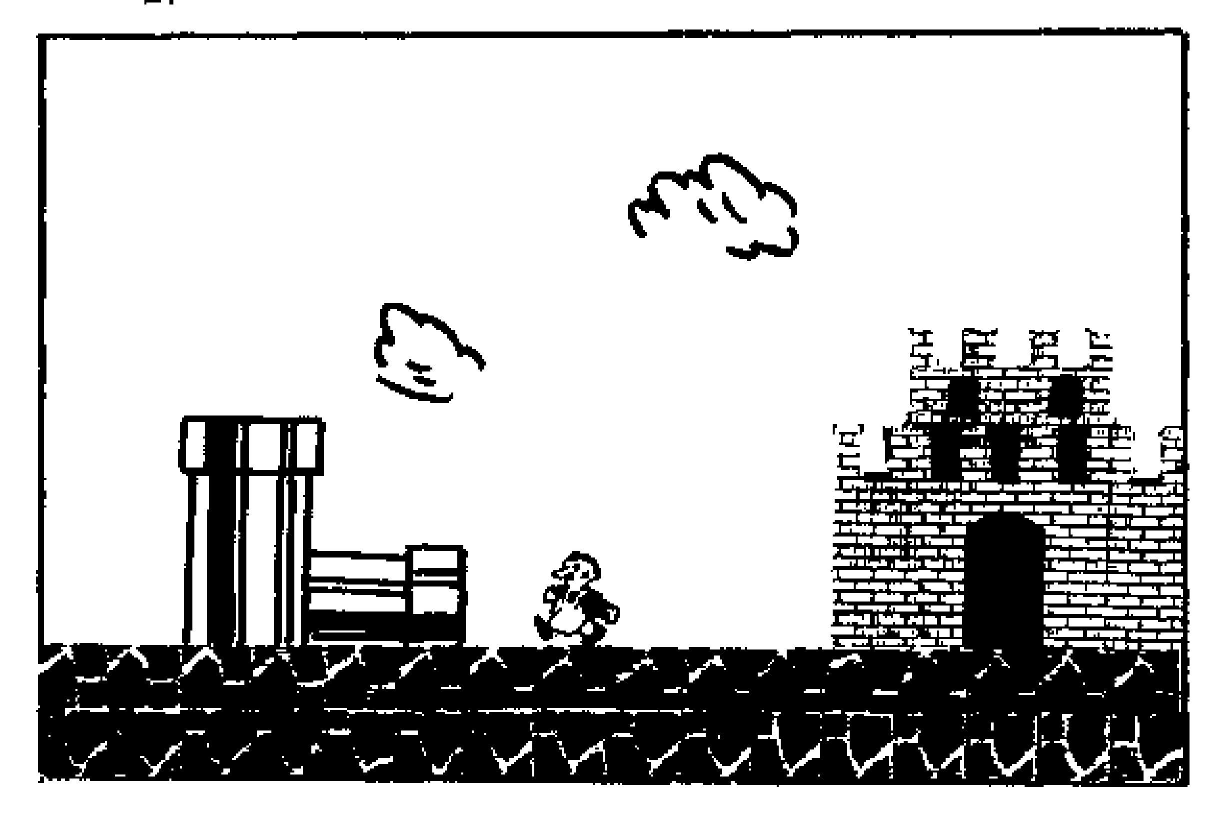
电棒——固定在圆轴上转动，触及即电死。

此外，在水中还有章鱼等敌人。

3、攻关方法

此节目共有8大关，每大关分4小关，第8大关后的第4小关即结束关。第1大关的第2小关和第4大关的第2小关暗藏捷径的秘密入口，找到后可由第1大关进入第4大关，从第4大关进入第8大关，省去许多路途，是打通整个节目的关键所在。在这两小关开始之前会出现一幅不受你支配的画面，玛莉兄弟在音乐声中自城门出来，自己钻进一个管道（见图1—4）即表示下面这一小关暗藏捷径，提示你小心搜寻这一入口。如果你疏忽大意，错失良机，那就要

图 1—4



按原顺序一小关，一小关地过，等待你的将是十分慢长而艰苦的路程。

由于此节目包含了 32 个小关，本文若逐一介绍攻关过程，必将十分冗长。因此引导你走捷径，从第 1 大关第 2 小关直接进入第 4 大关，再从第 4 大关第 2 小关跳入第 8 大关，经过 1 至 4 小关，尽快救出公主，使你领略到胜利与团聚的喜悦。考虑到这 32 个小关中，场景与攻关技巧各有相似与重复之处，因此这一安排也是适宜的。

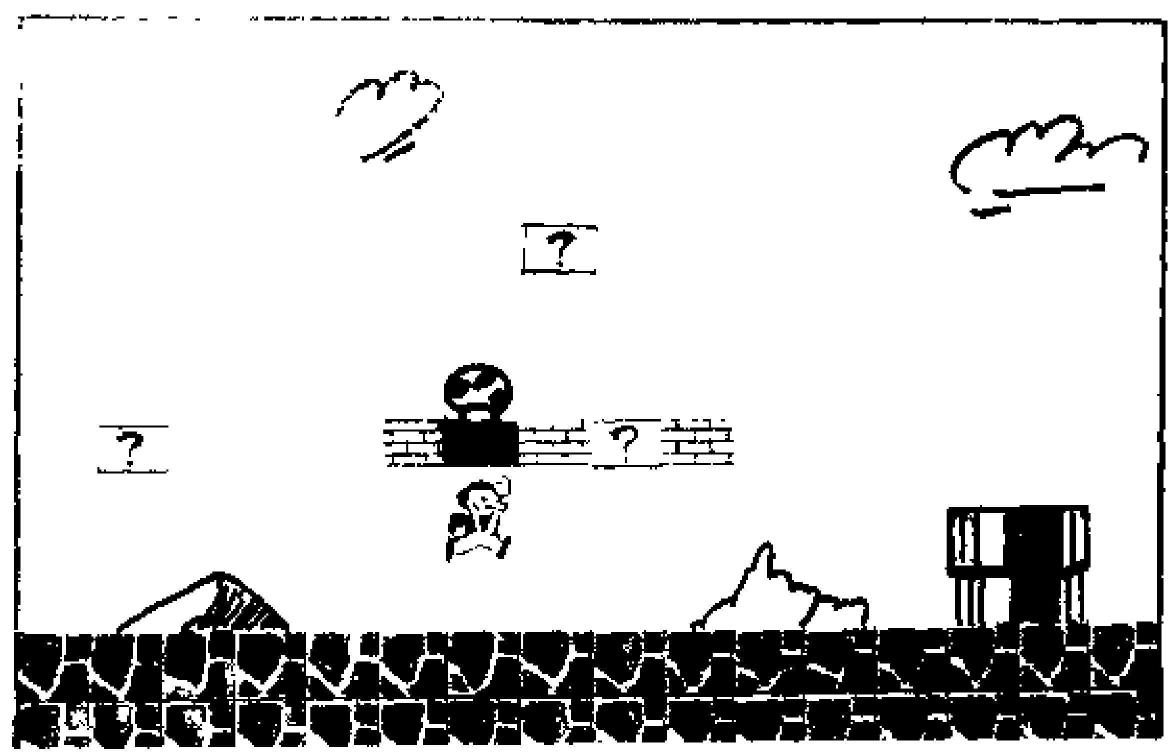
攻关路程介绍可以简略成：

第 1 大关第 1 小关—第 1 大关第 2 小关—第 4 大关第 1 小关—第 4 大关第 2 小关—第 8 大关 1 至 4 小关，共 8 个小关。

·第一大关第一小关

这一关景色优美，碧空之下横亘着一条绛红色的大道，道旁时见绿色的山岭和树丛。音乐声起时，你（玛莉兄弟）早已整装待发，按动方向钮右方，你就精神抖擞地开始踏上了拯救公主的征程。撞了第二个问号，获得第一枚金币的记分（见画面上方）之后，路上空出现一条横卧的砖墙，你可

图 1—5



不要一跑而过，因为三个成品字形的问号中，有一个藏着蘑菇（见图 1—5），蘑菇被撞出后，向右移动，你可以从墙的右端跃上去吃它，也可以站在墙下等它，因为它落下撞上前方的钢管后，会改变方向退回。吃了蘑菇，你顿时感到精力倍增，身体骤然之间长大许多。越过 4 个直立的钢管后，只见道路被断裂开，你不可仓促跳过，因为在钢管与沟壑之间，

小山偏左一些的上方，隐藏着第一个获取生命的彩色蘑菇（见图1—6），只要找准位置猛然往上一撞，彩色蘑菇就会

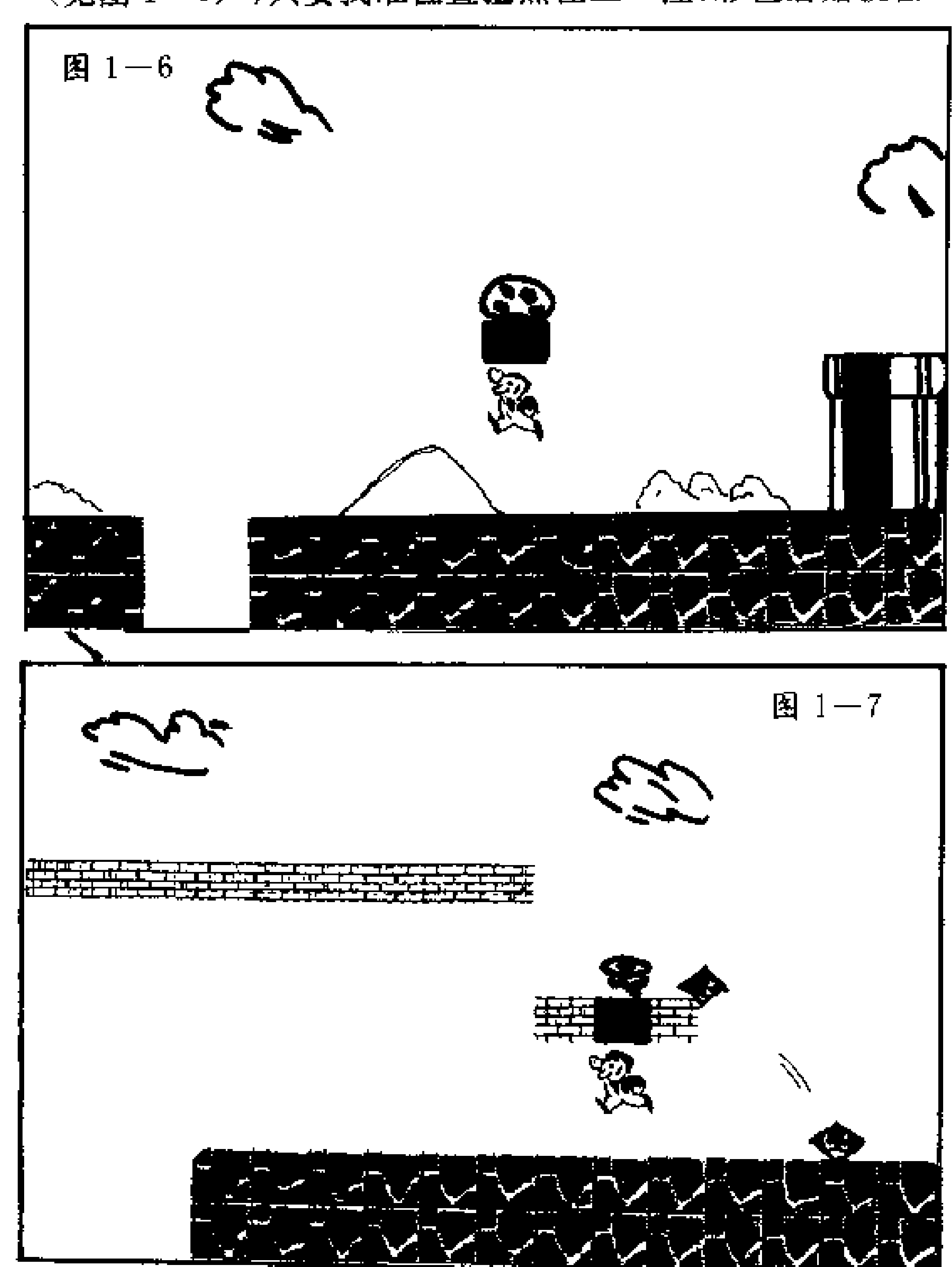
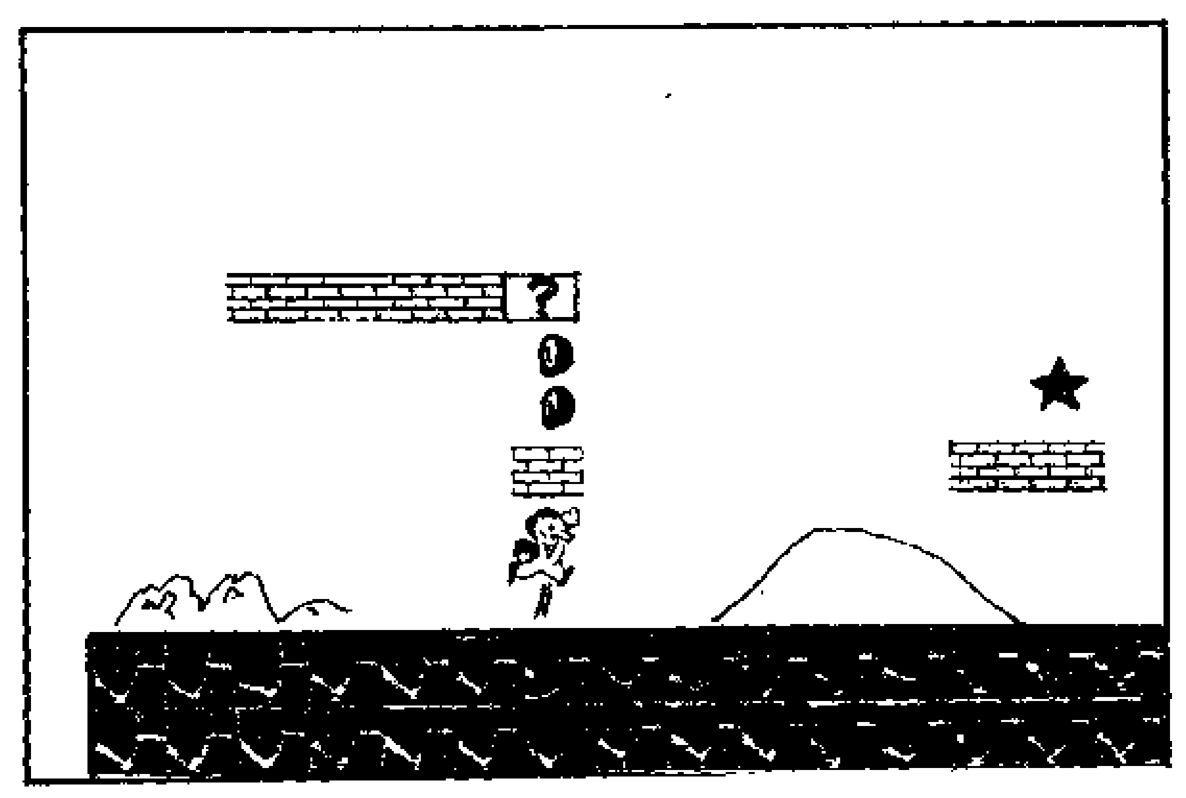

图1—6

图1—7

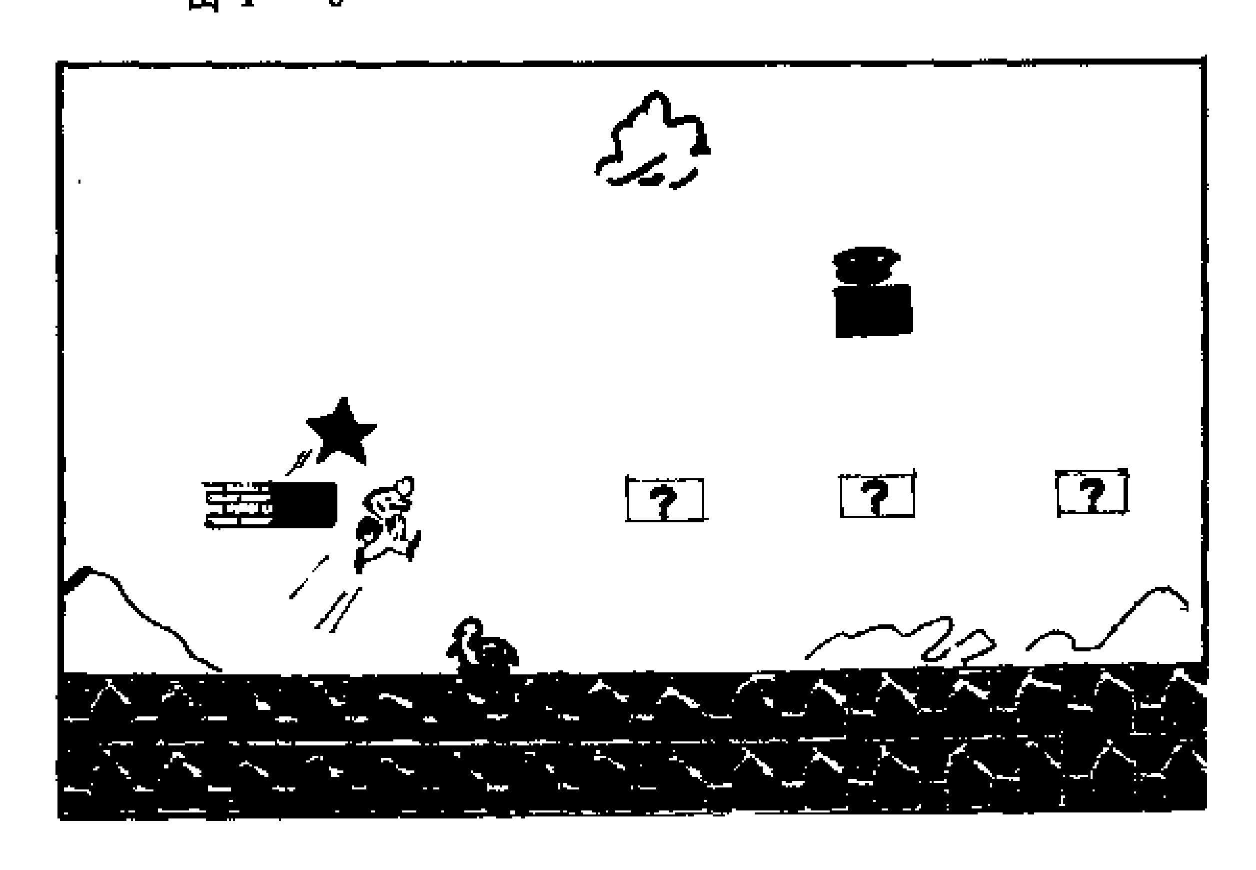
在半空中出现。这时你决不要站在原地发呆，因为彩色蘑菇落地后会向前移动，落进前方的万丈深渊，你就追悔莫及了。你只要往前稍走几步，便可阻止它坠坑，它一碰到你，你的生命就从 3 次增加到了 4 次。跃过沟壑，一小堵砖墙的中部有个问号，撞了它便会长出一朵鲜花（见图 1—7），鲜花生根不动，要避开从上方掉下的小怪物，再跃上去摘它。采摘鲜花后，你的积分增加了 2000 分，但你的身体表面上看不出大的变化来，可是按动 B 钮，口中即刻吐出一串火球，任何敌人被它击中，倾刻人仰马翻，魂归西天。吐火球是你克敌的唯一武器，在整个征程中有着无可替代的威力，如你不小心坠入沟壑，一命呜呼，自然丧失此功能。倘被其他敌人击中，你虽不至于丧命，可是元气大伤，身体缩小，火球也吐不出来，结果也很可悲。

图 1—8



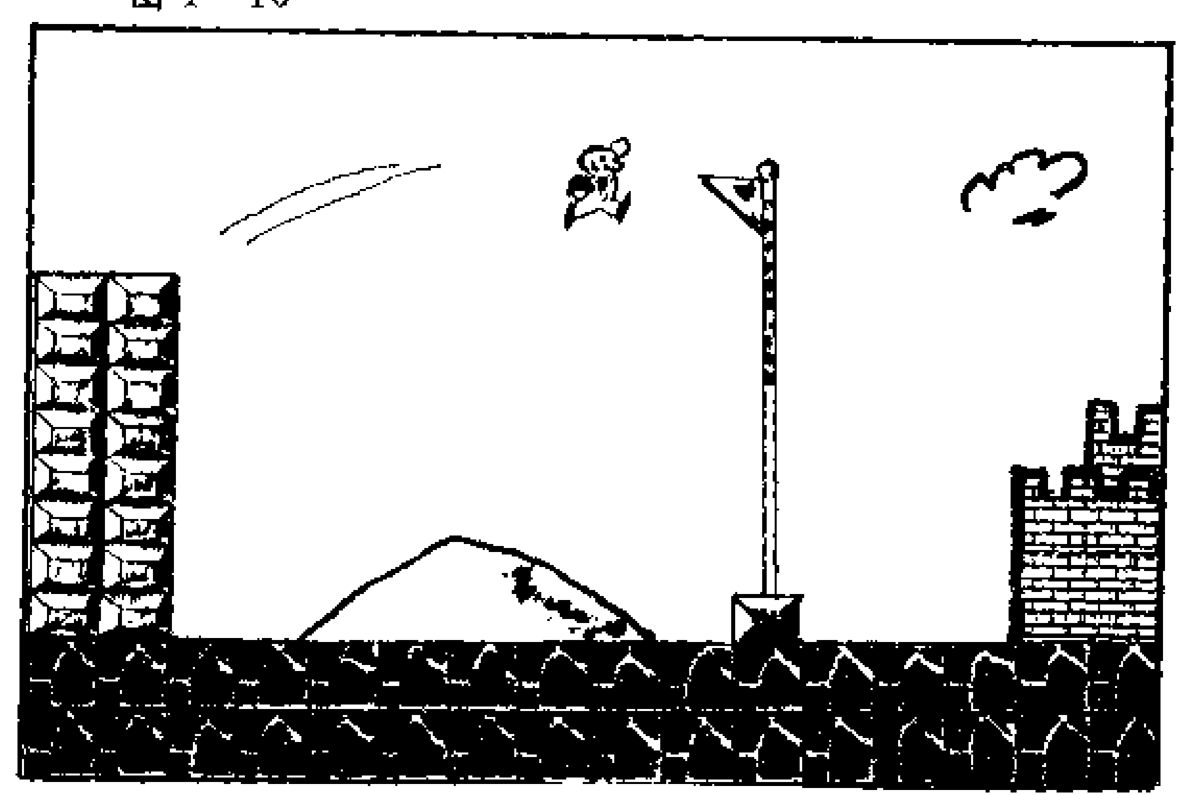
跳过第二个沟壑，头顶上有一小段砖块，它不仅可以作为撞击更高处问号的垫脚石，而且连连撞击之下，会不断撞出金币，多达13枚（见图1—8），跑过来几步，到达小山的另一侧，有一小段砖墙，也不要认为它没有问号而小看了它，你试着走到它右端之下，往上一撞，即刻就会冒出一枚金光闪闪的五角星，（见图1—9）你吃了它，浑身带电似地闪光，任何敌人把你无可奈何，在骤然急促的音乐声中，谁碰上你谁就倒霉，你无须吐火球，他都会触电死亡。过了几秒钟的时间，电能消耗完毕，音乐由急促恢复舒缓，带电功能消失，你要注意把握。但在你撞金星之前，一个乌龟会向你爬来，可要记着先消灭它，别叫它宰了你。走过来几步，空中挂着一个由4个问号砌成的三角

图1—9



形，最高尖端的一个藏着蘑菇（见图１－９），撞出后落下时会撞到右角的问号，改变方向后行，如果忽略了这点，你会回头不及，白白放跑它。但如果你身体已长大，此处长出的就是鲜花，如果你已具备吐火球的功能，获取它只能增加２０００分，不能再增大什么威力。在以后的一段路程中，除了问号可以增加金币总数外，再无其他宝物可获。沟壑和一些小怪物，只要稍加留意，便不会有大问题。最后你来到一个8级台阶，跳上顶端，旗杆和城门历历在目（见图1--10）。要想跳到旗杆顶直接摘下敌旗，获取高的5000分，你在高台上就必须用快跑助跑，到边缘处猛跳，否则你就只能得到2000分，800分，400分，甚至100分的奖励。滑下旗杆后，你会自动进入城门，城门上空伸出白旗，表示全军覆没，此关攻破。

图1—10



·要点小结：

①本关有3朵蘑菇(或鲜花)，都藏在问号中，一经撞击后就会出现，而彩色蘑菇只有一朵(每小关最多只有一朵，且多是一次性出现，第二次便撞不出来了)，地点隐蔽不露，但固定不变。两种蘑菇都是你体力和生命的来源，不要白白放过。

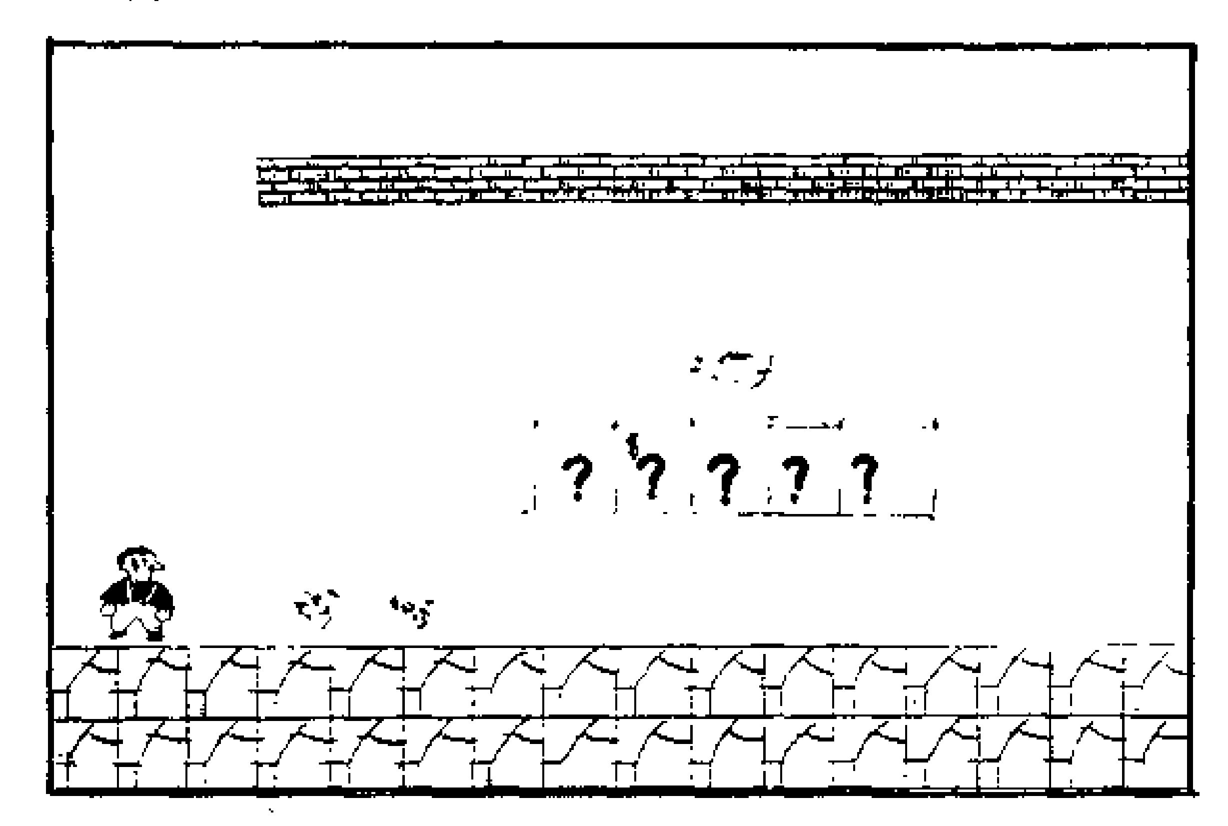
②五角星是你的电源，获得后使你带电闪光，敌人会不攻自灭，你赢得了自然保护后可从容不迫地去撞金币，吃蘑菇。

·第一大关第二小关

第一个城堡攻破后，你来到了第2小关，画面出现后，只见玛莉兄弟从城门走出来，径直向右面的转角钢管走去，钻进后消失(参见前面图1—4)。这时你会发现操作失灵，玛莉兄弟不听你的指挥，我行我素，你不要着急，并不是机器出了毛病，这是本关的一段前奏，标志着本关暗藏捷径入口，提示你要小心搜寻。

第2小关的画面没有第1小关那样鲜明，没有蓝天白云，因为这一段路程要在地下进行，开始时你是从画面顶部掉下来的，迎面并排走过来两个小怪物。这时你只要按动B钮，一串火球即可把它们消灭，或者跳起，踩死它，越过它均可。前方排列一字的5个问号中，第1个藏有蘑菇(见图1—11)使你在第二战役一开始就得到能量的补充，撞上这5个问号，5个金币轻易到手。在你的前面立着8排石墙，逐级提高，它们直立在实地上，你即使一时疏忽也不用担心

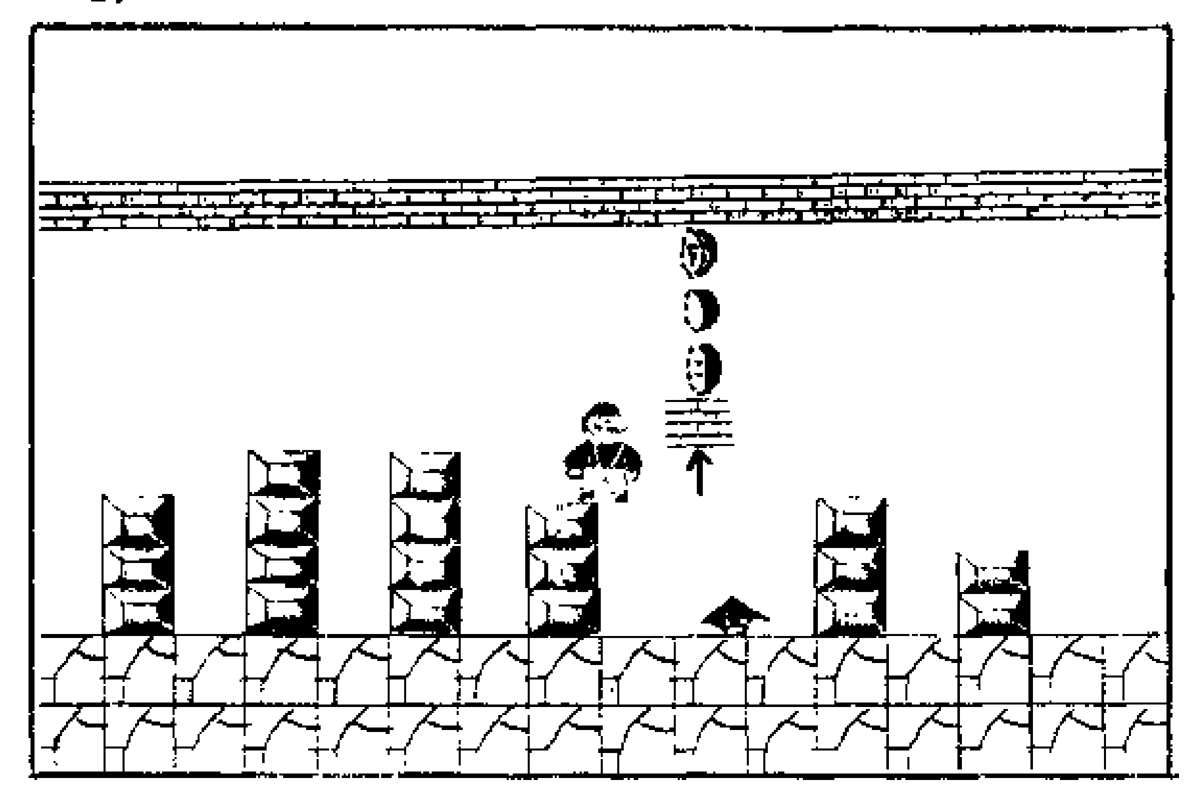
图 1—11



掉下深渊，至多再爬起来跳一次，在第 6 与第 7 堵墙之间夹着一小段砖墙，你可以连连撞击它，撞一次可获取一个金币，可是它的下面有一个小怪物来回游荡着，你不小心就要被它撞上（见图 1—12）不过这种小怪物没多大本事，看清它过来跳下，当头一踩，或先落下来吐一个火球，轻易可把它报销。

滑落下石阶，一段横卧“S”形的砖墙出现了，上面放着 6 个闪闪发光的金币（见图 1—13）。你可不能见钱眼开，只顾瞪着金币，因为你脚下已偷偷爬来了两办乌龟。当然你可吐火球置之于死地，也可采用一有趣的方法“一箭双雕”，即跳起踩第一个乌龟，它卷缩不动，你立即原地跳第二次，使它复活快速滑动，后面跟着的乌龟跟着一齐被铲除画

图 1—12



面。除去了乌龟，你就可以安心去吃金币了。吃金币时也有一个小诀窍，不要贪图近，吃掉横“S”凹处的金币，会使你失去跳上最高处吃其余金币的垫脚石，因此先撞开最左端处的砖墙，跳上去吃这个金币，其余金币就不会“可望不可及”了。

吃了金币，切勿满足，丢掉横“S”面去，因为它的右端砖墙顶部，藏着一颗金星，吃了它你浑身发光，不用担心前面乌龟的袭击。你纵有了刀枪不入的本事，但你狂奔不起，因为前面的砖墙只留下一条缝隙(见图 1—14)大个子钻不过去，小怪物却可以潜过来，你想用蹲的一招也无济于事，唯一的出路是从弯角处往上撞开一个洞，从下半截顶上越过去。越过这堵墙，前面 4 个金币可跃上台去，也可在下往上撞，垂手可得。走过来几步，空中悬挂着“丁”字样钩形的砖

图 1—13

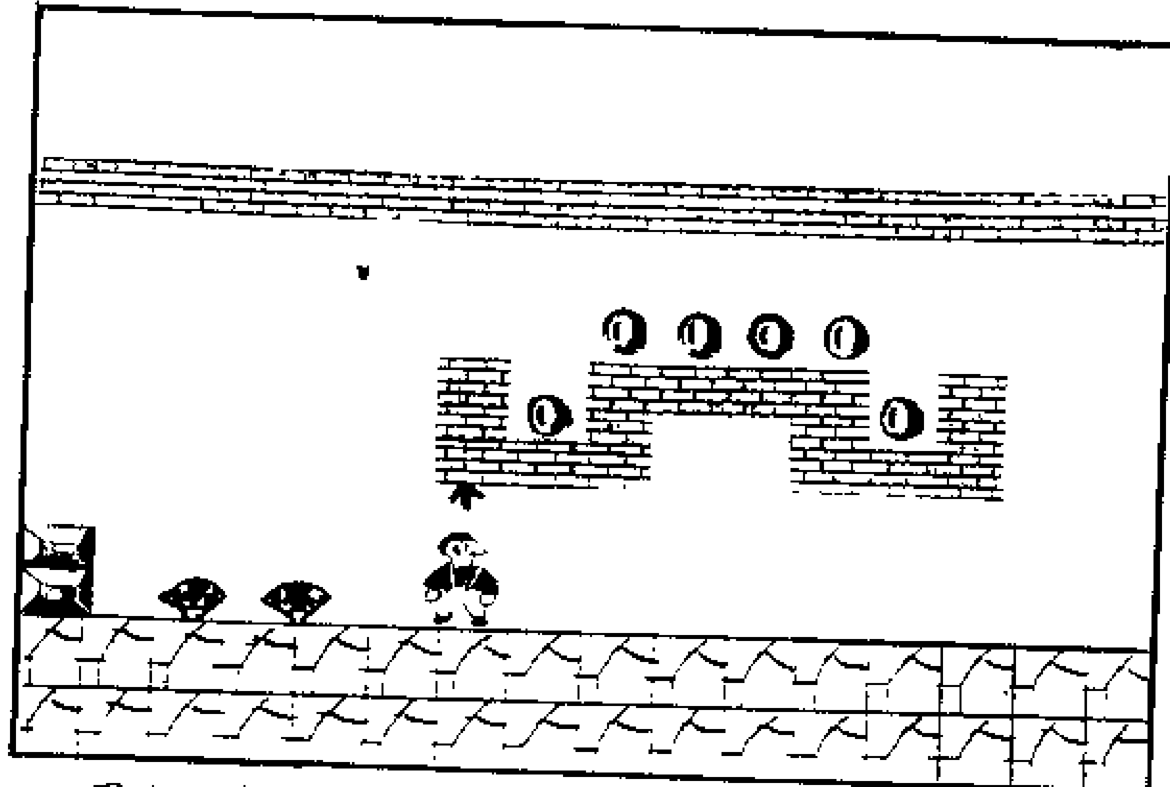


图 1—14

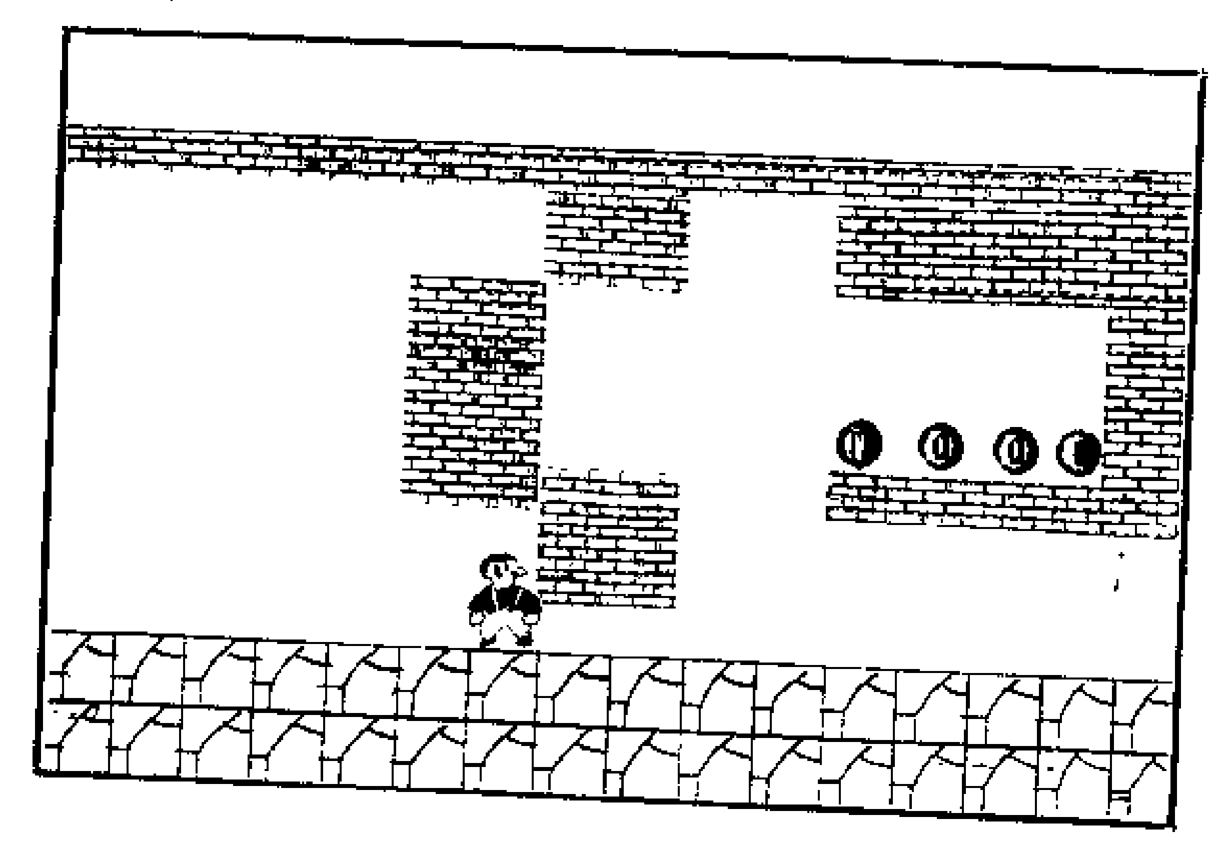
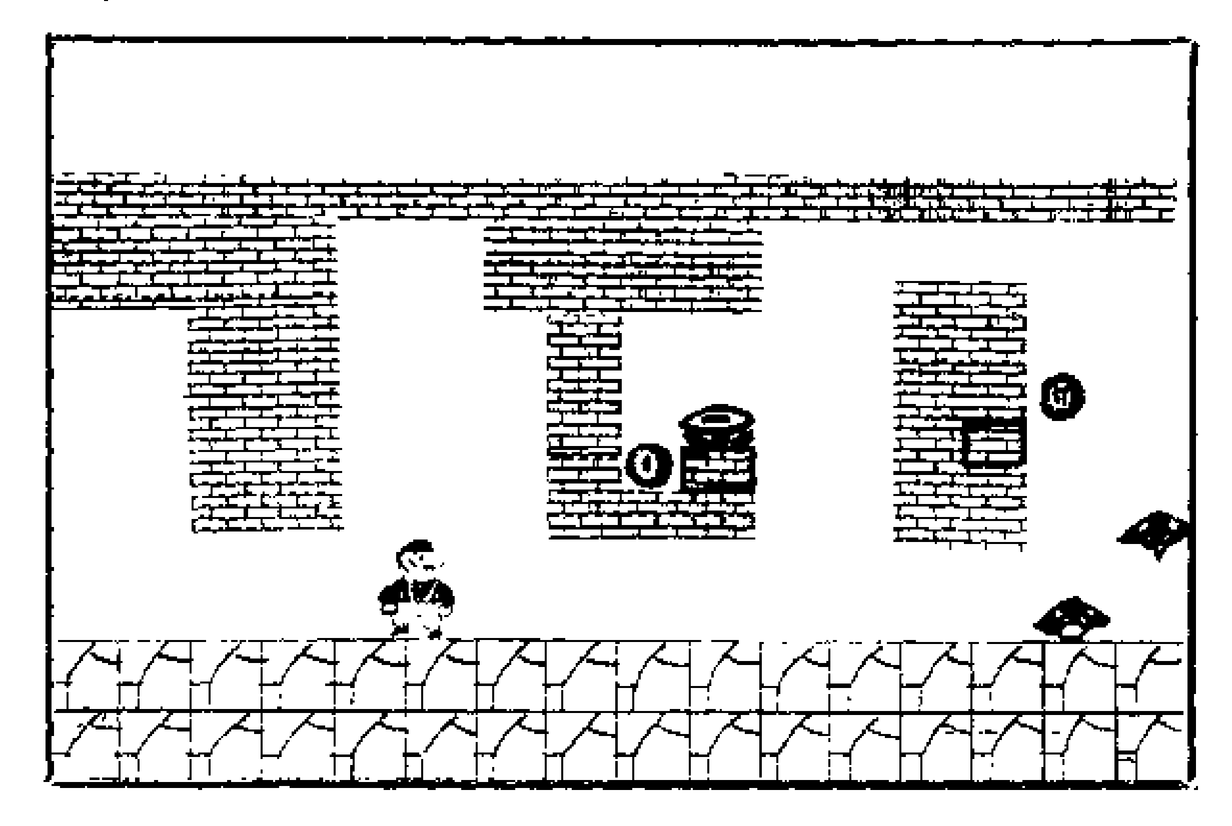


图 1—15



墙(见图 1--15),钩中搅的金币你不会忽视,但钩尖暗藏着的蘑菇(或鲜花)你就会大意了。不过它的位置太高,你可先不撞金币,借做阶梯,也可以吃了金币,偏在一方去,借快跑惯性直接跃上。过来悬空的一墙砖墙里隐藏着连击得分的机关,你只要走到右下角,撞开头顶的砖即可发现。再过来你会发现一处沟壑,左侧是一条砖平台,右侧更高的平台上排列一排金币(见图 1—16)。你要获取那么多的金币,万万不可撞掉左侧的这一条砖平台,因为它是你跃上右侧高台的必经之途,不利用它就越过沟壑,你就只能望金币兴叹了。

跃过沟壑,跳到左侧的高台上,5 个金币垂手而得,如果你被胜利冲昏头脑,跳下高台,那就太可惜了。因为高台右端上方的天桥里隐藏着彩色蘑菇,白白放过,就失去了增

加一条生命的机会。站在高台右端往上一跳，被撞击的砖块顿时长出彩色蘑菇，并沿着天桥往前移动，你要获得它，只好在下面追赶，可下面的路途上布满直立的钢管，上端长着剪刀似的毒草，还有小怪物，随时会使你在匆忙中丢掉性命，即使你赶到前方的沟壑前，彩色蘑菇自空而坠，往往也落入深渊，让你白跑一遭，不过有一招可以让彩色蘑菇稳稳当当地掉在你身上。那就是在撞击它后，把身体再往右一点儿，撞断它前面的天桥，它就会从那个窟窿里掉下来(见图 1—17)。你跳到地上等着接就是了。这时 3 个小怪物迎面过来，可别忘了给他们一串火球，否则刚得一次生命又失掉一条生命，等于徒劳。走过来有几个直立钢管，第一个是个活道，下面隐藏着一个秘密地下室，你可跳起用火球击

图 1—16

图 1—17

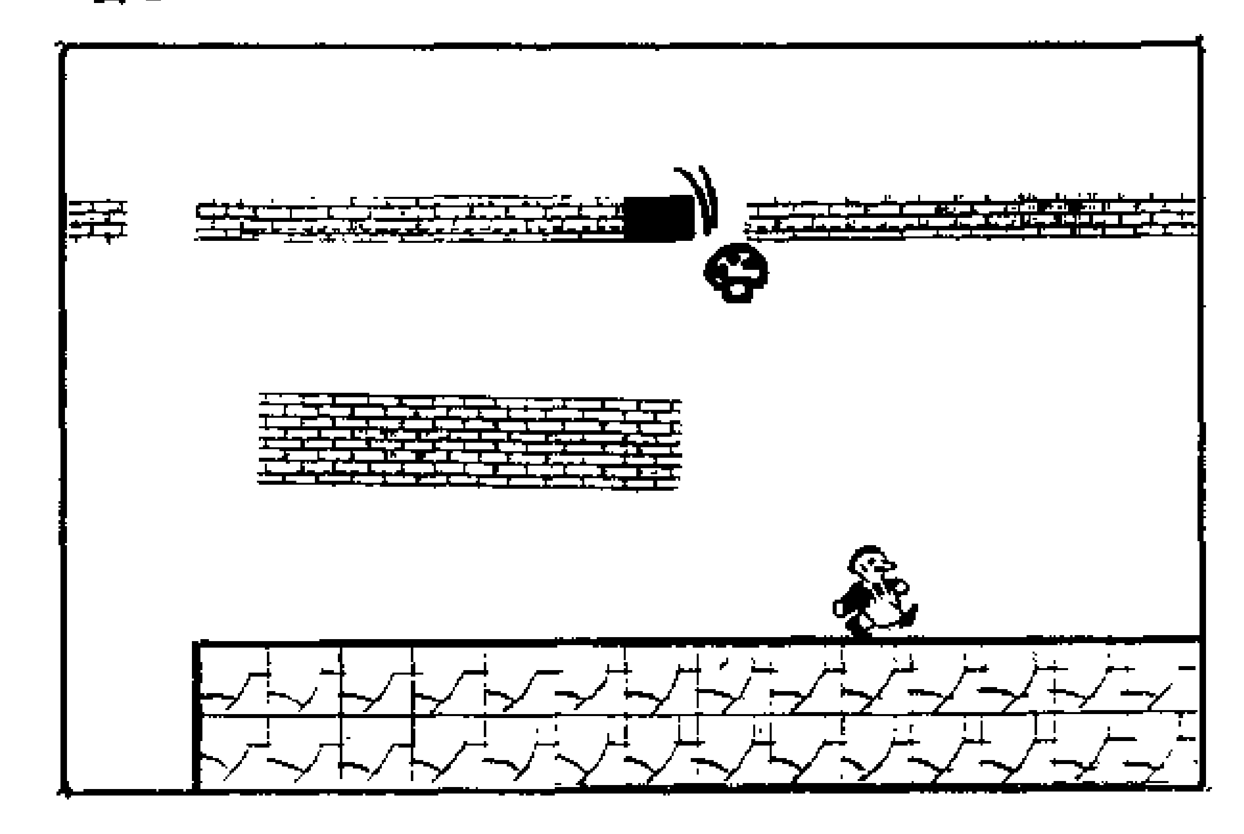


图 1—18

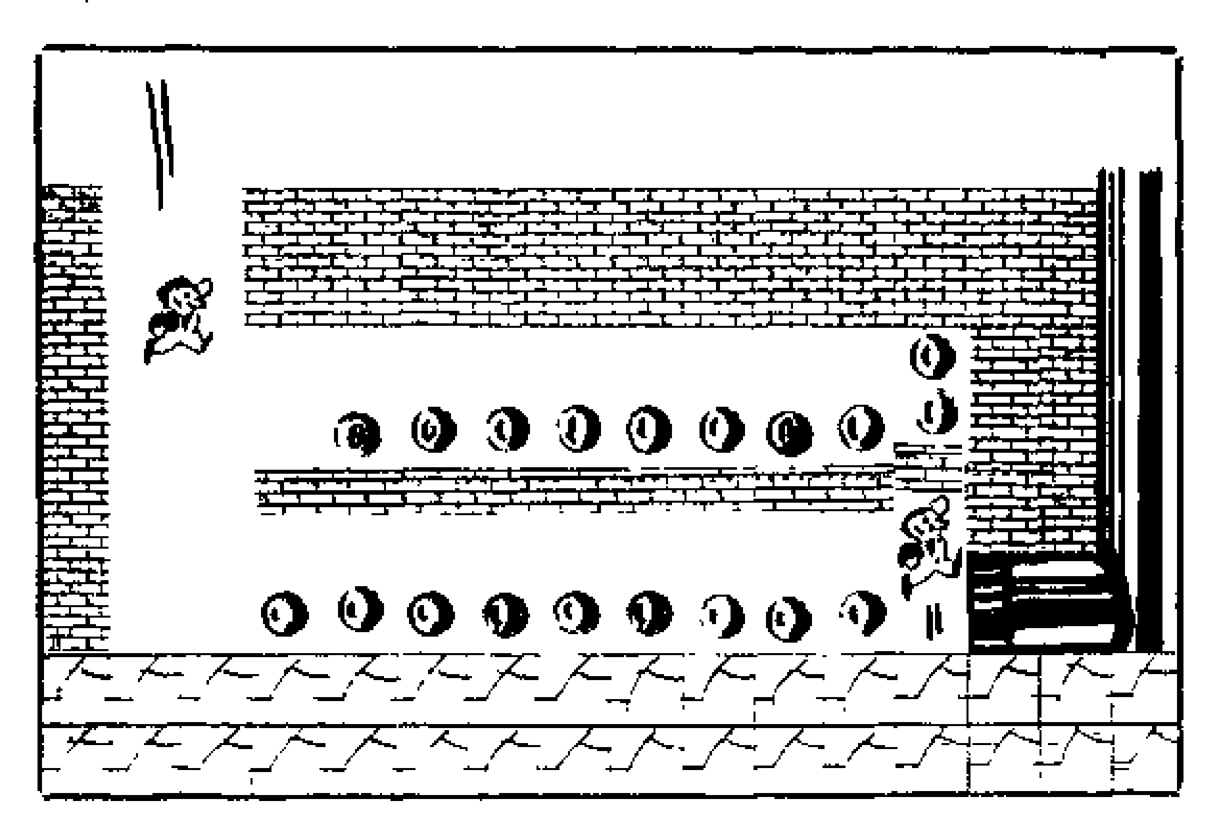
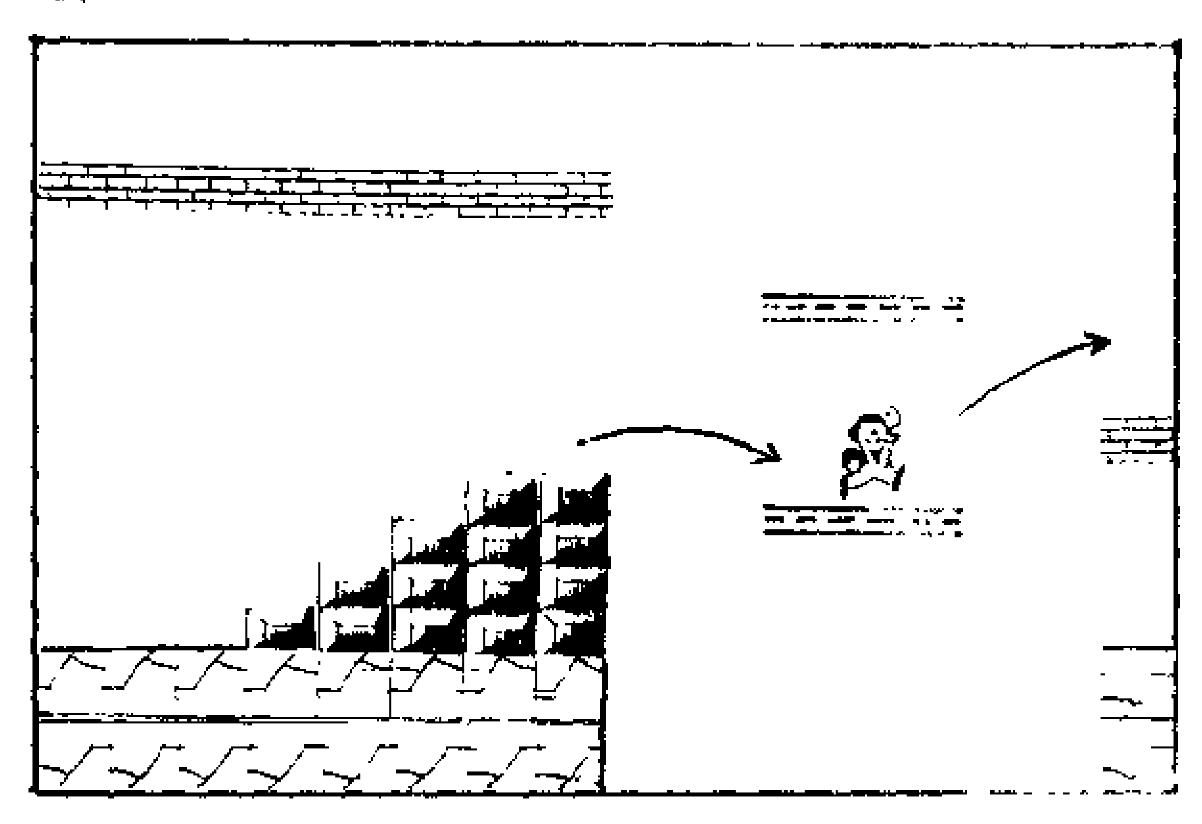


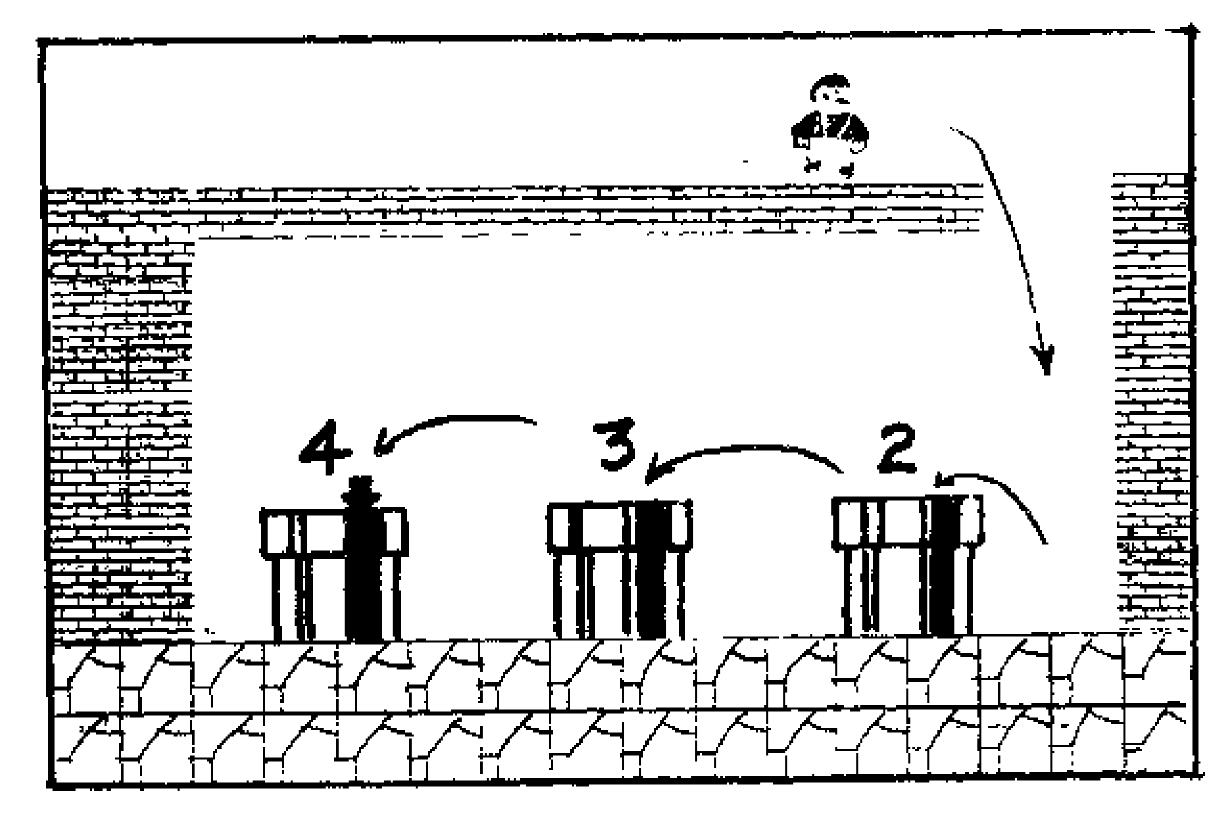
图 1—19



毁管道上的毒草，也可等它缩回后跳上钢管顶，按方向钮的下方，你就坠入了地下金库(见图 1—18)。你或跑或跳，轻易吃掉 17 个金币，有钻入钢管口之前，还可用连跳的动作(按红 A 钮)一气获得十几个金币，这处机关往往被许多粗心的人忽略掉。

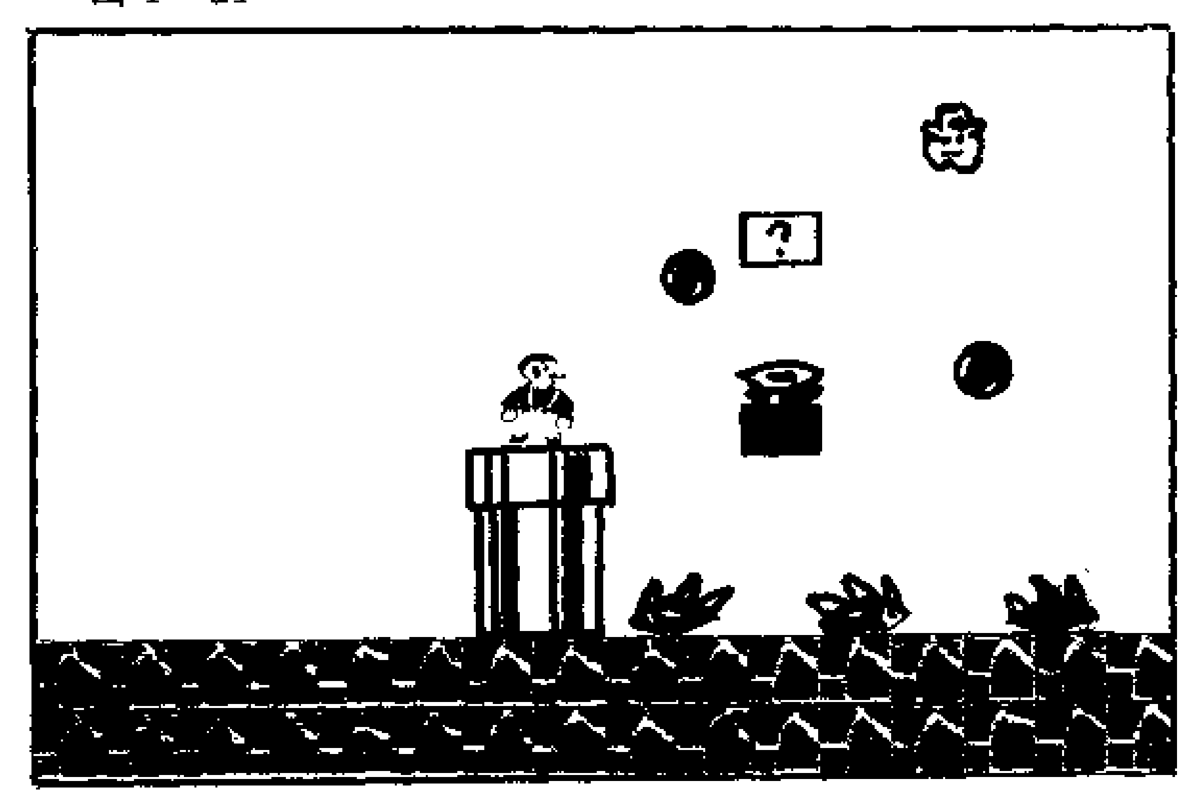
从钢管口冒出来后，你实际上已省掉了一段路程的麻烦，跳过两个小沟你会发觉来到了一条直贯的大沟壑前(见图 1—19)。不过不用担心跳不过去，一条电梯不断地徐徐下降，只要用它垫脚，即可轻松跳到对岸，当然，你动作迟缓，照样随电梯降到无底深渊，也会性命不保。过得沟来，一只乌龟在一条砖墙下来回游弋，原来它在防范着你获得砖墙右端暗藏的蘑菇。吃了蘑菇(或鲜花)，你到另一处大沟壑，同样有电梯准备载你过沟，不过它是上升着的，利用

图 1—20



电梯过了沟，如果你直接钻入钢管，那就进入了第1大关的第3小关。攻破此关，你自然领略到了胜利的喜悦，不过我还是为你遗憾，因为你头脑被冲昏，忘记了此关开始的暗示，没有发现捷径的入口，不是吗？那就让我提醒你，在最后坐电梯上升时，不要跳下，一直升到天桥，跳下后沿天桥往前跑，你将发现此处别有洞天，大有奥妙，原来天桥下藏有一间选关地下室，当中立着3个直钢管（见图1—20）。你掉下来后，管端的剪状毒草顿时化作“2,3,4”几个字，只管跳到“4”字的管口，按方向钮的下方，你就省略了第1大关余下的两个小关，第2大关的4个小关和第3大关的4个小关，直接进入第4大关，你说妙不妙？

图 1—21



要点小结：

①本关横“S”形的砖墙结构两个凹处放着金币，不可先撞完，否则你将失去登上高处的阶梯。

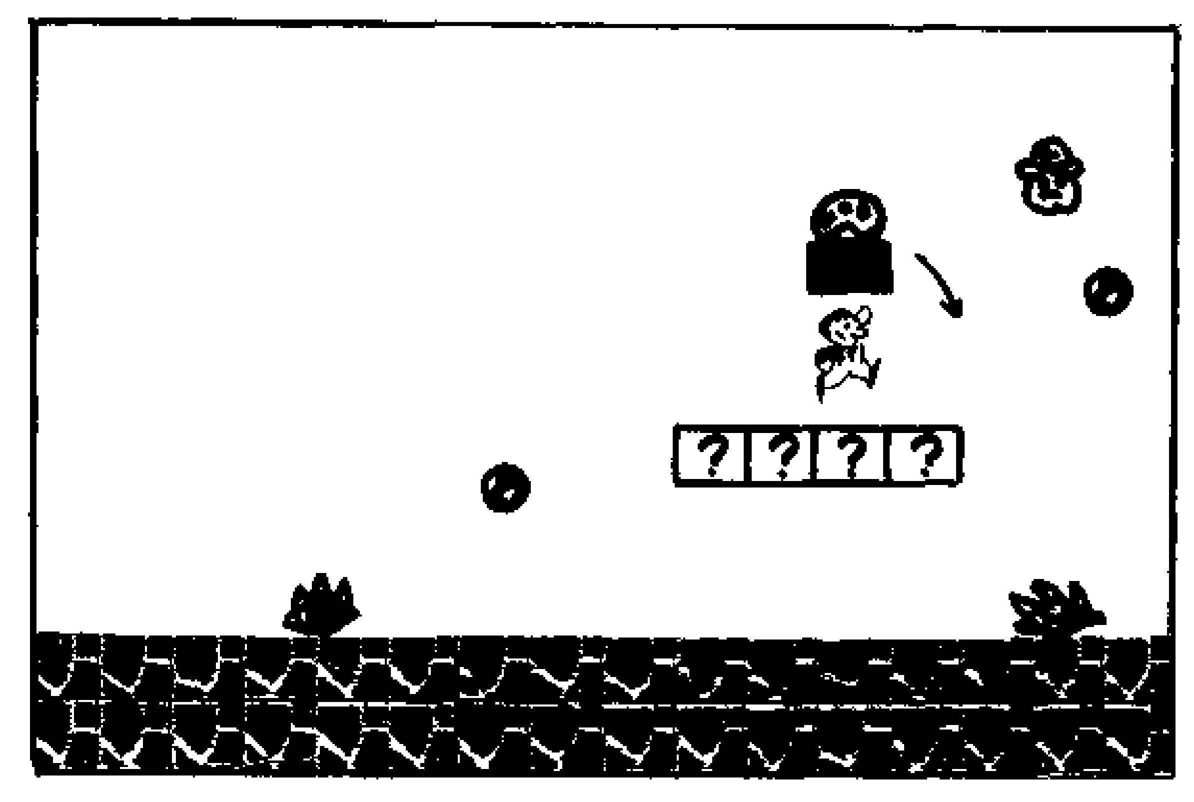
②有一处砖墙只留下一条窄缝，变成大个儿的你通不过去，这时必须往上撞开一个口子，另避途径。

③第一条沟壑两侧是一个重要的战略地区，若不得法，跳不上高台，不光上面的金币无法取到，甚至放过获得彩色蘑菇的良机。

④彩色蘑菇出现后，迅速沿天桥向前移动，不抓紧时机在它前面撞开一个口子，你在下面的穷追很可能白费力气。

⑤地下金库出口无金币处往往被人忽略，一穿而过，其实这里藏着十几个金币等你。

图 1—22



⑥大沟壑处设置了电梯，可助你过沟，不过有的向下，有的向上，使用不得法，不但过沟不成，甚至性命难保。

⑦要想走捷径，切莫过沟后直接钻入钢管，沿天桥前进，会找到选关的地下室，轻易到达第 4 大关。

·第四大关第一小关

本关战斗在地面进行，景色与最初的第 1 大关第 1 小关类似，你跑过来几步，看见一直立钢管的右侧有两上成吕字位置的问号，下面一个问号藏着蘑菇(或鲜花)，可在一开始为你补充足够能量或使你具备吐火球功能。但你会发现要取得它没有前面那样容易，因为悬浮在空中的猫头在追踪着你的动向，不断扔下气球落地化为刺鱼(见图 1—21)。无论是猫头，气球，或刺鱼，一触身你即死无疑，刺

鱼你踩不死它，它却可刺死你。

走过来有 4 个问号叠成正方形，撞一个获得一个金币，没有其他奥妙，这时猫头不断在你头上扔下气球，化成左右横行的刺鱼，稍有疏忽就掉命，因此你最好不要贪吃，快快通过为上策。

再过来，跳过一个沟壑，出现 4 个成一排的问号，站在下面轻轻一撞，4 个金币垂手而得。但我劝你莫捡了芝麻丢了西瓜，在一排问号的上空，隐藏着本关的彩色蘑菇（见图 1—22）能加一条生命，岂能白白放过？吃了彩色蘑菇又不要太得意忘形了，因为在这一段时间，猫头已抛下许多刺鱼，或消灭它们，或避开它们，否则你会“赔了夫人又折兵”，不但会减少一条命，还会失去吐火球的功能。

图 1—23

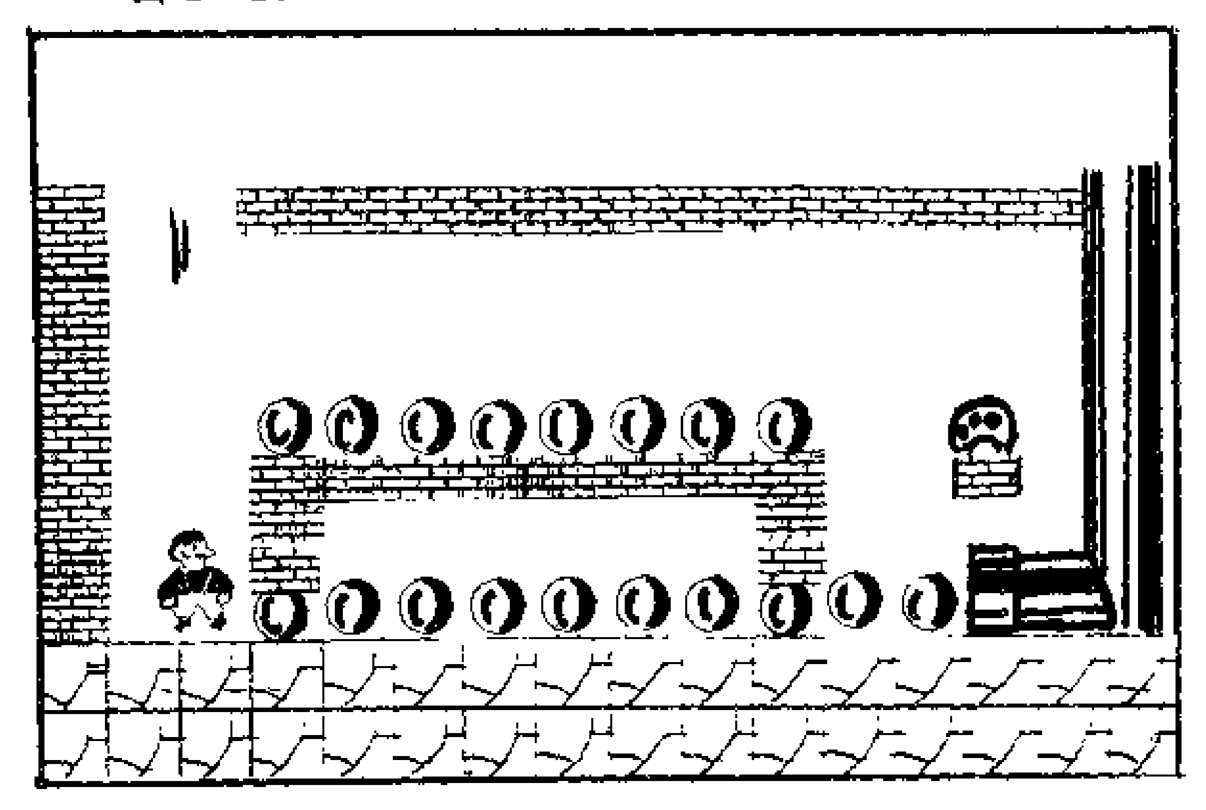
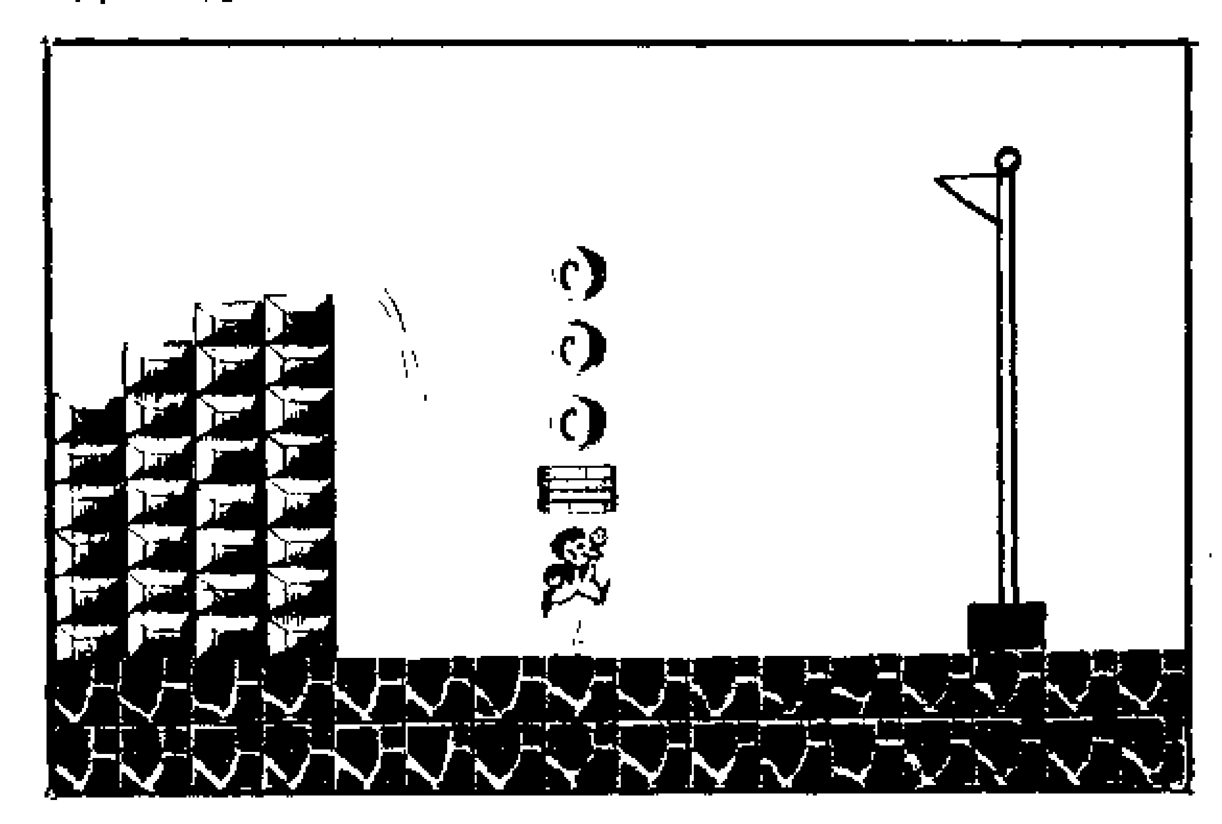


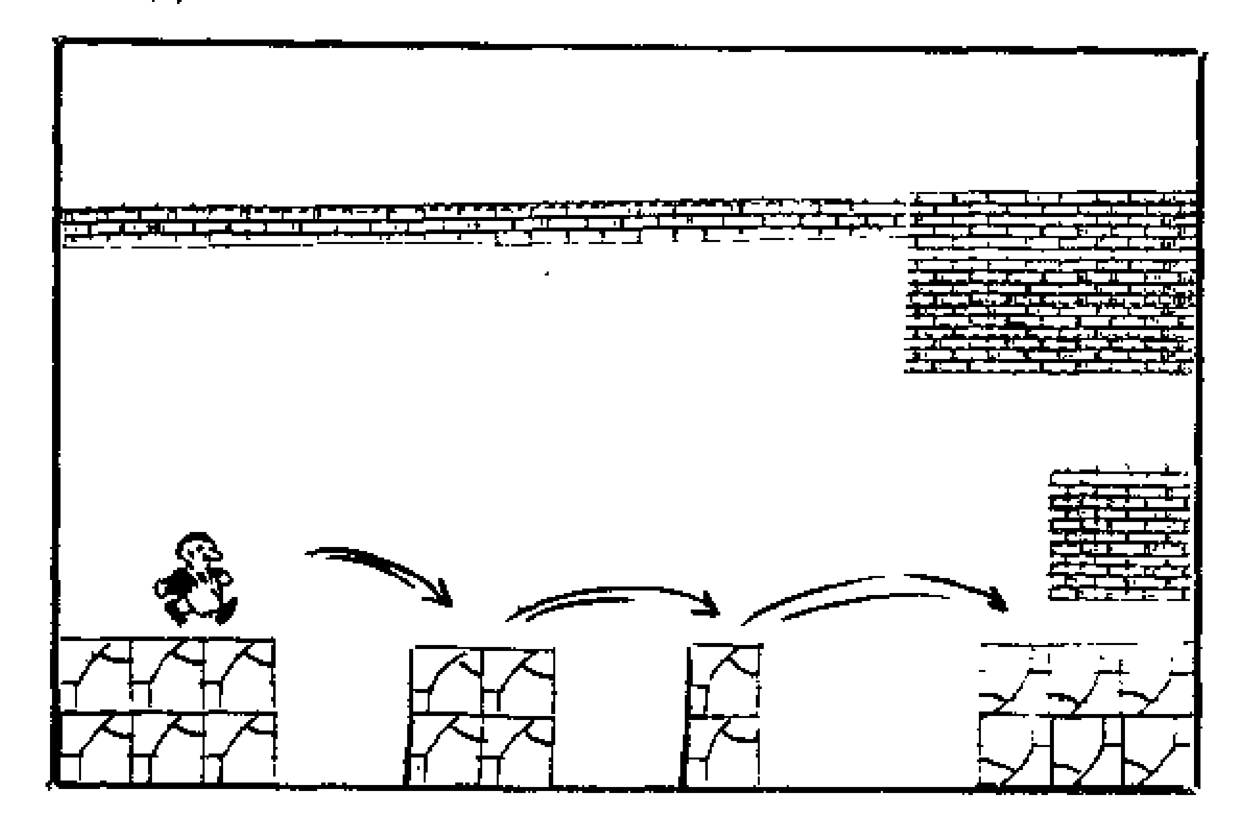
图 1—24



接下来，几个钢管旁分散着一些金币，能吃就吃，来不及吃快速通过为妙，但往后些的一个钢管口可通到一处地下金库。这金库的结构有些与众不同（见图 1—23）。如果你已长大，只能吃到台上的 8 枚，但如果你已变小，通过缝隙钻进台下，可再吃 8 枚，而且管道口弯处的小砖墙还可以撞出一朵蘑菇，你又可恢复魁梧的身姿了。当然，要能吐火球，必须再摘取一朵鲜花才行。

从洞口钻出，升到地面，前面路面断开三处，稍加小心即可跳过。啊，8 级高台已出现在眼前，胜利已在望，奋起一跃，但愿你跳到杆顶，获得 5000 分奖励。但台下旗杆前有一段砖墙（见图 1—24）站在下面可连连撞击得金币，如你难舍它而去，不妨取尽，不过要跃上旗杆顶要 5 0 0 0 分，就要采用快跑助跑然后猛跳的技巧了。

图1－25



要点小结：

①本关暗藏两个蘑菇，一个在开头的问号里，一个在后面金库的砖块里，但后面的砖块位置太低，大个子钻不进。

②彩色蘑菇隐藏的位置较难发现，而且在气球与刺鱼的重重包围中，获取过程须小心。

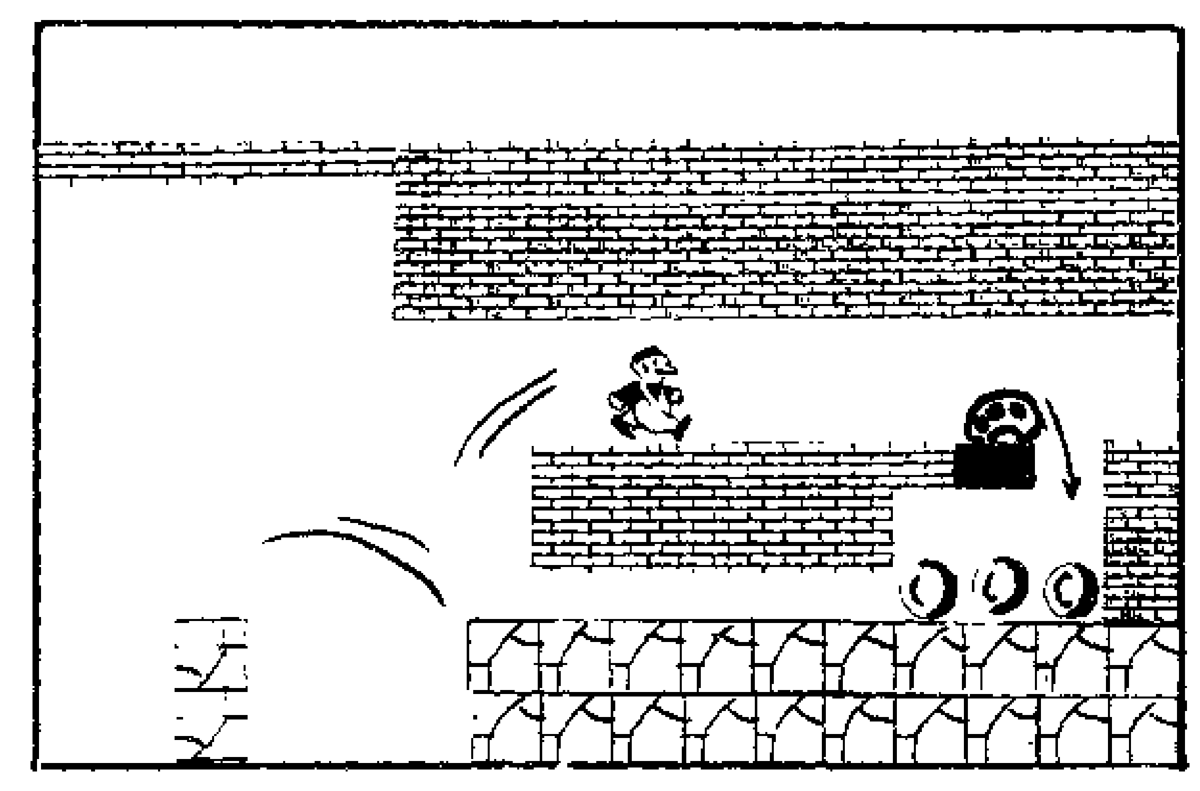
③猫头不停在空中移动，抛下气球，刺鱼使你怠慢不得，因此这一关的整个过程要把握住机会，利用快跑的技巧迅速过关。

·第四大关第二小关

本关开始后，又出现了不由你支配的一个画面，如第2大关第2小关那样，你（玛莉兄弟）由城门出来，慢慢走进右

边的钢管横口。这是提示本关暗伏着通往捷径的隐蔽机关，不可放过机会，否则按部就班地一关关过，路途将十分慢长，且还会中途丧命。

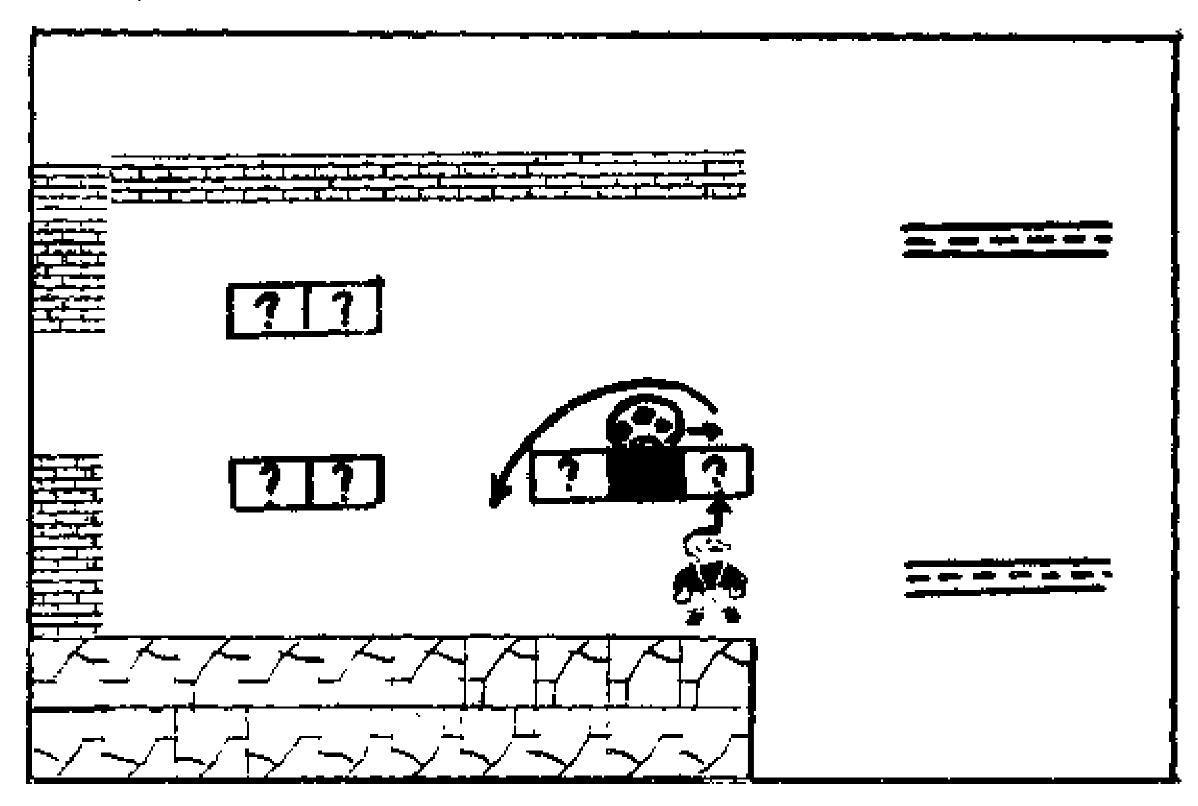
图 1—26



这一关又是在地下进行，背景漆黑。开始时你会从上面掉下来，站定之后，发现前面有几处沟 (见图 1—25)，而且有的踏脚点十分狭窄，跳过时注意方向钮的操作要有停顿，否则在惯性作用力下你就会冲落下万丈深渊。

跳过沟来，前面是一条狭窄的隧道，走过几步可落进一小地下室 (见图 1—26)。室中有 3 枚金币，室顶还暗藏蘑菇。以后出现蘑菇的机会很少，而且很需要吐火球消灭敌人的本领，这次补给的机会不要放过。上得隧道来，由于顶部太矮，对付连接而来的小怪物最干脆的是用火球消灭。若不能吐火球，你必须趁小怪物接近你之前，跳起撞开砖

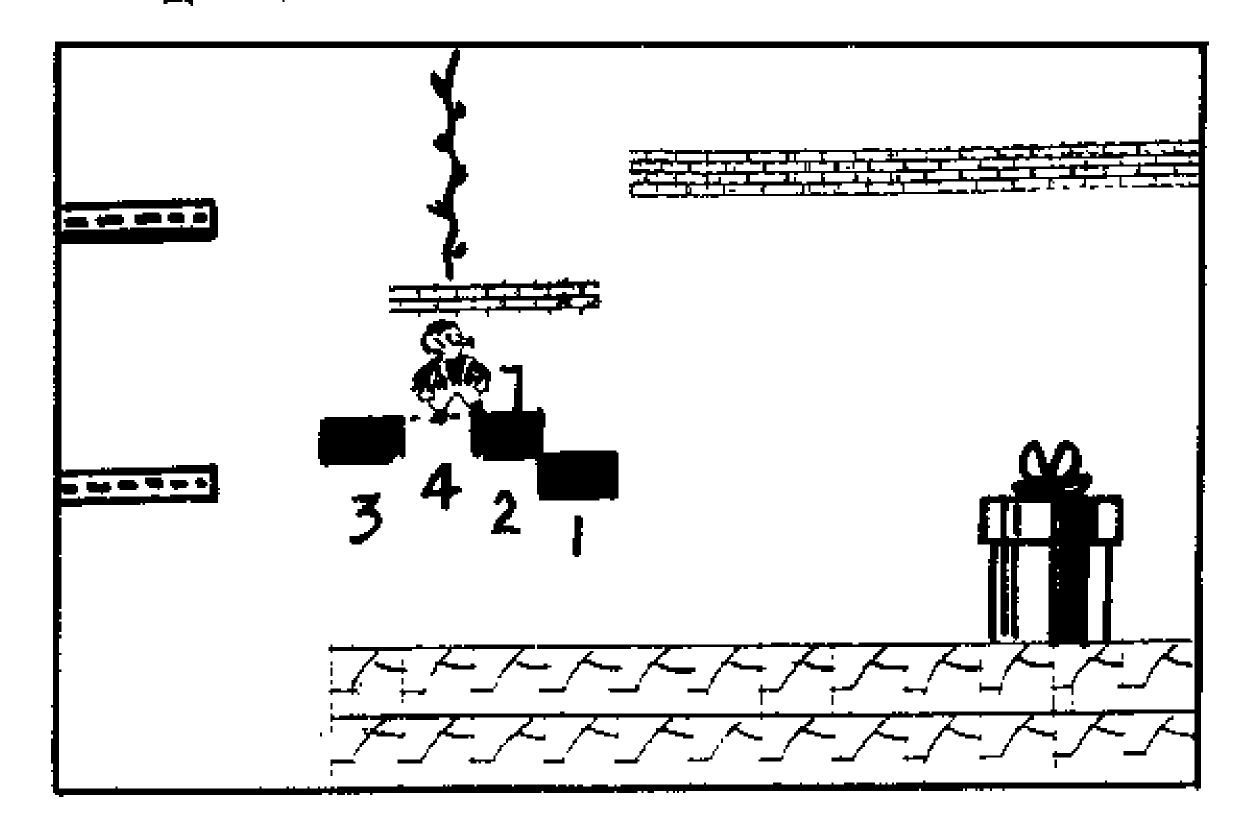
图 1—27



块，使头部有个空间，以便连续踩死它们。距隧道的尽头处约 4 个单位的地方，厚厚的砖墙里还藏着一个可以连接撞击得分的机关。若你有心，还可连得 10 个金币。

隧道的尽头处开阔起来，出现了几组藏有金币的问号(见图 1—27)。除了撞击图 1—27 获得金币之外，3 个连结成一排的问号中间一个，还藏有蘑菇(或鲜花)，你尽可在这里再次得到能量的补充。值得提醒你注意的是，若你还是小个子，中间的蘑菇撞出后，会立即右滑，坠入深渊，你站在边缘跳起接着后，也容易跌入深渊，得不偿失。最保险的办法是蘑菇出现后，立即撞最边的问号，移过来的蘑菇当即被撞回，改变行进方向，滑向左面。你不用慌忙追赶，它移向左边后会被砖墙阻挡，从而再次改变方向右移，你便可不移动一步，它自会投怀送抱，使你长大。当然，若是鲜花，生根

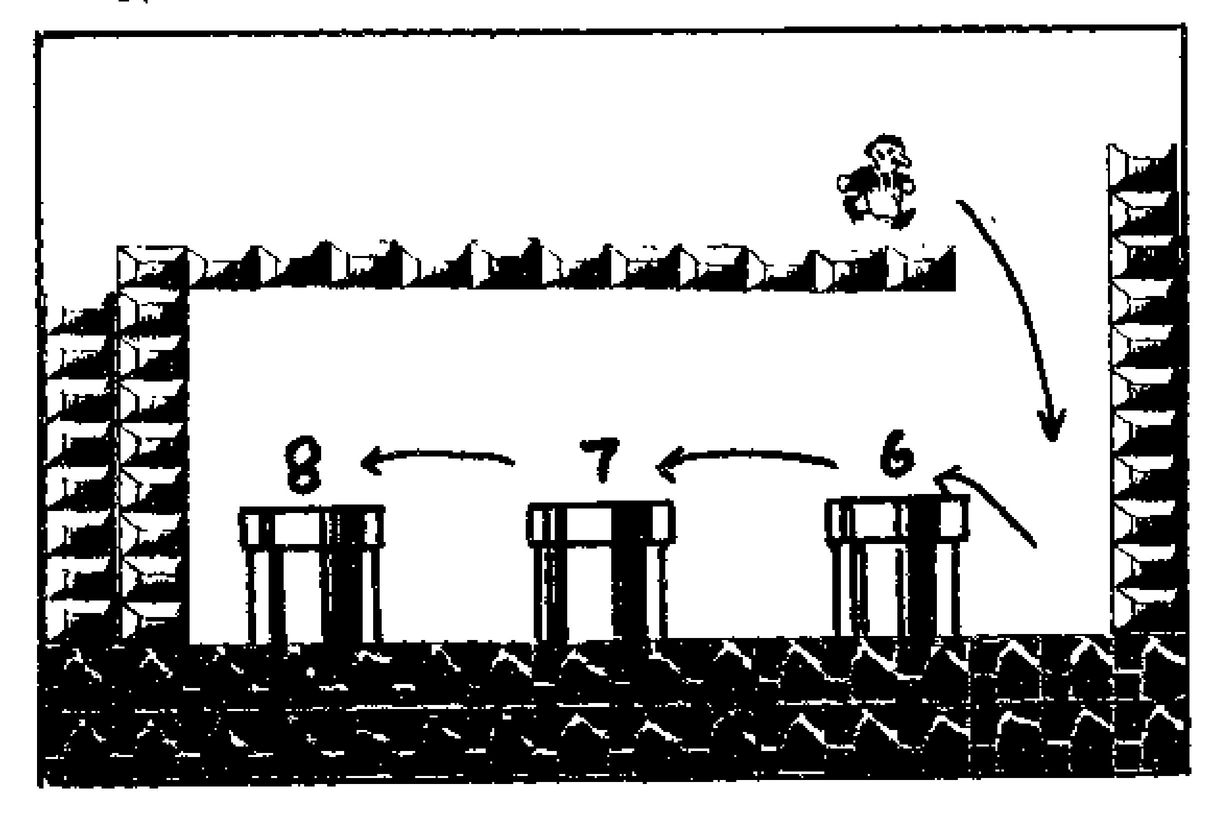
图 1—28



不动，就不用那么费神了。

借电梯垫脚，你轻易过沟，看起来这一处，地方有些蹊跷，头顶一排砖墙高不可攀，形虚设，实际上这里大有奥妙（见图 1—28），错过了这处，你再斩将过关，不过也是按步就班地进入第 3 小关，那就太不划算了。你从沟边开始，往上跳撞出一块实心石阶，空过一个单位（道理后述），又再撞出一块单行的石阶，过来再撞，出现的一块石阶（ 1 号）较低些，供你拾级而上。在一号石阶上撞散头顶的砖块，来到 2 号石阶上，再撞散头顶砖块仍无动静。这时你稍移双脚，一只脚凌空于 2 号，3 号石阶之间，再顶撞边缘仅剩的一段砖块。在一阵奇妙的音乐声中，这里竟长出了一棵参天的蔓藤。你大胆跳上去抱住藤干，按动方向钮的上方，就会上升到一幅意想不到的境界。若撞出了 3 号石阶后，你不空开

图 1—29



一单位，连续撞出画虚线的 4 号石阶，它的位置更高一些，若你已长成大个儿，就钻不进上面的砖块之下，你将失去走捷径的机会，那是多么可惜呀。

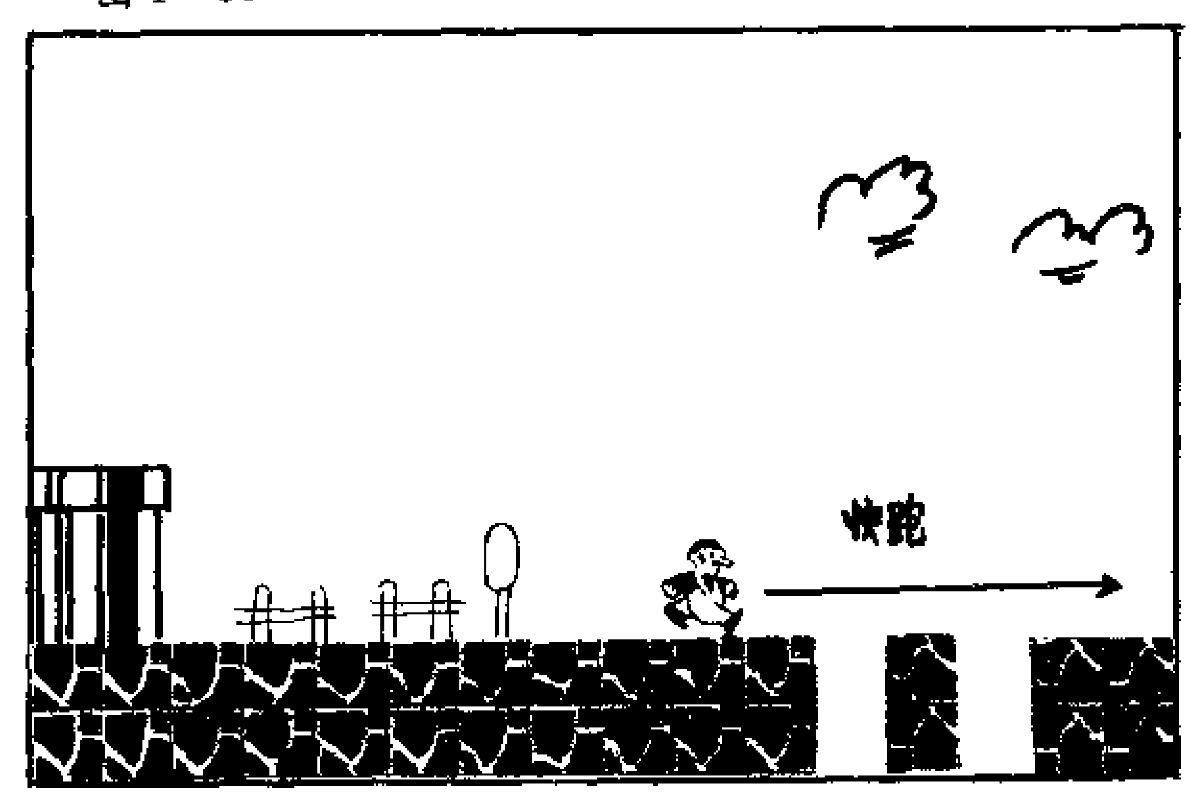
爬到藤梢，你仿佛从地狱上天堂，一片蓝天白云之下，高低错落的 T 字形高后上放着一排排闪烁的金币，你欢跳着，无任何敌人威胁你，尽情地去一扫而光吧。

金币吃完了，你跳上 8 级台阶，跨过天桥，来到一个选关层（见图 1—29），中央置放着 3 个直立钢管，分别标有“ 6，7，8 ”的记号。为了早日救出公主，你自然愿意走捷径，跳到 8 字号的管道口上，按动方向钮的下方，5—7 几个大关就省了，你直接进入了第八大关。

要点小结：

①本关开始后路面断开几处，容易失足落沟，不熟练的

图 1—30



勿急于采用连跳方式，一跳一停较为保险。

②隧道口不远处有蘑菇隐藏，是补充能量的好机会。

③隧道里高度不够，对付3个一排而来的小怪物得注意技巧，踩死第一个容易，但往往会被第二个触击。

④隧道尽头处的3排问号靠右一排中间也有蘑菇隐藏，但获取它得靠撞的技巧到家，若不能及时改变它的方向，很可能得不偿失，连自己的性命也丢掉。

⑤过沟来后的空地是暗藏捷径入口的关键地带，首先得发现垫脚的石阶，其次用撞的技巧要得法，上不了藤也就无法升到天空，想跨越几大段的美梦就破灭了。本小关在整个节目中是一大转折点，所述此处恰又是要害的所在，操作得法，使你受益匪浅。

·第八大关第一小关

出了城门，迎面就来了个黑钢盔，你纵有火球也打不死它，唯一的办法是踩它一脚，然后从旁边踢走它。或者干脆一跃而过，不去惹它，后面跟上来的小怪物，或用火球消灭，或跳过不理均可。跳上前面钢管，只见摇摇晃晃过来两只乌龟，杀它或避开都很容易，难的只是前面道路断开若干处，你得小心翼翼地一一跳过（见图 1--30）。这种跳法，费时又危险，最好的办法是按动 B 钮，用快跑既快速又安全，不信你可试一试。不过在这一组断裂口结束的尽头，你掌握不好，不能及时吐火球或跳开的话，很可能就要和一只乌龟撞了个满怀，后面接踵而来的几只小怪物比较容易对付，

图 1—31

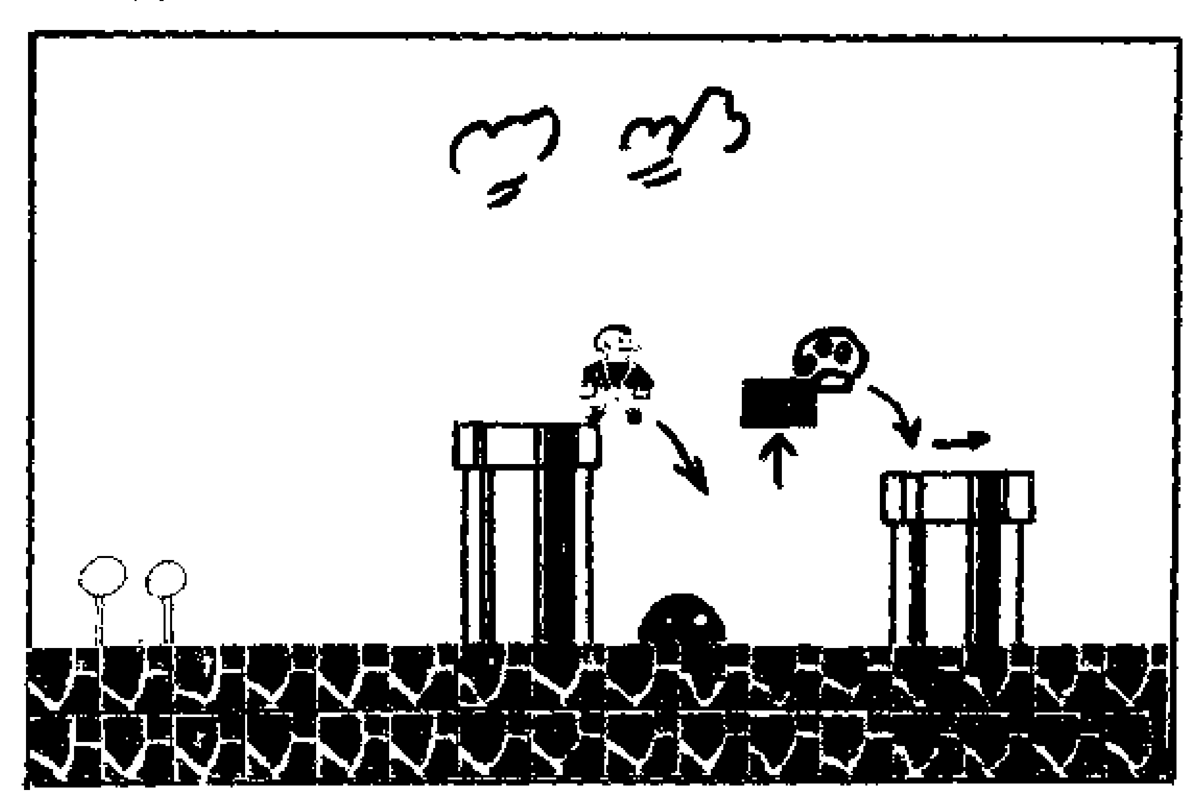
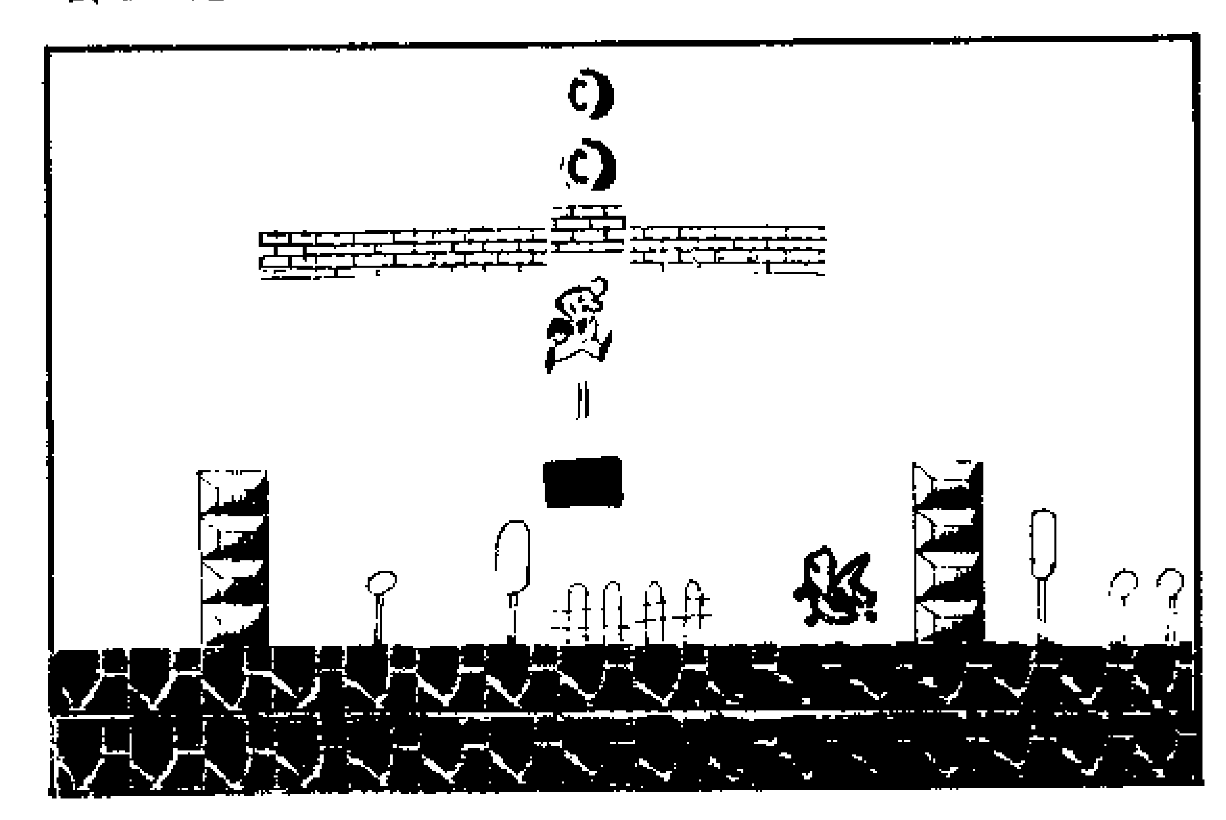
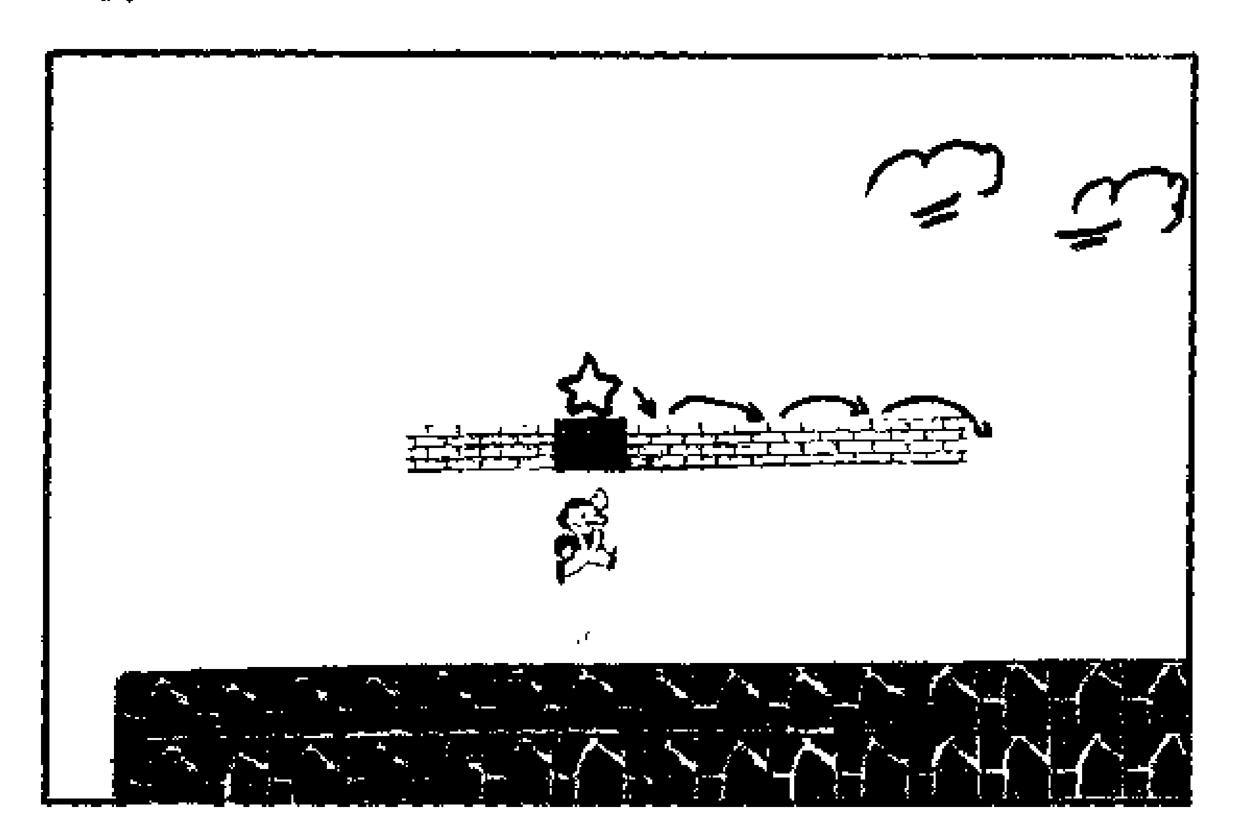


图 1—32



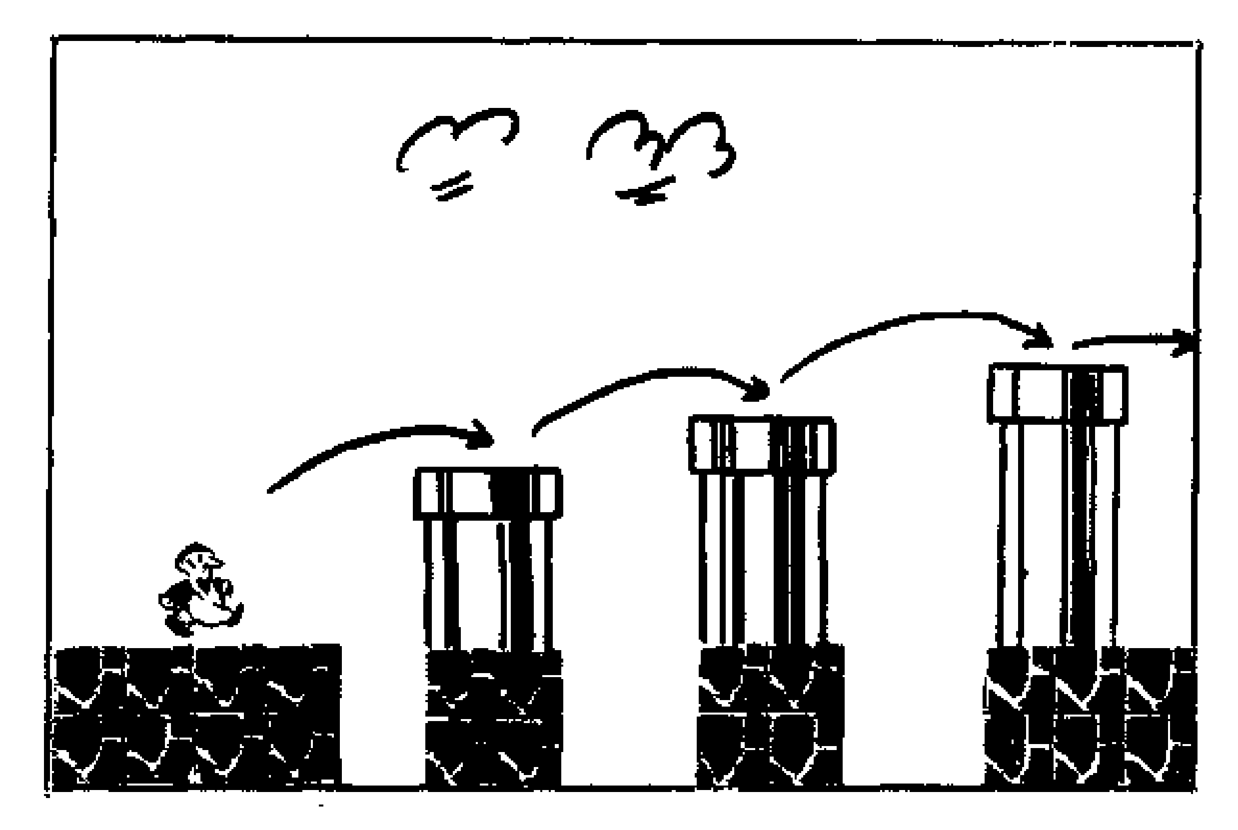
可后面两个钢管筒之间的钢盔就非得应用用一点技巧不可了（见图 1—31）。本来你也可以从一个筒上跳到另一个筒上，安全通过，不过你的损失就大了。因为在两个钢管筒之间，隐藏着本关的彩色蘑菇。要获取它，你必须跳下两筒之间落地，往上撞它才能出现。问题在于，两筒之间的距离太短，钢盔不停来来回回，往往你脚还未立稳，彩色蘑菇未撞出，它已经触到你身体了。这下必须发挥你的技巧，以智来取胜。走到第一管道筒的边缘，等钢盔移到筒边你脚下，按方向钮前方自然落下，踩到它身上，使其卷伏不动，同时你落到它前面站定，利用它暂时不动的这一当儿，在接近第二个钢管筒的地方往上撞出彩色蘑菇，彩色蘑菇撞出后，落到第二个管道筒上往前运动，前面还有管道筒阻住它的去路，你可从容获得。但几秒钟后钢盔会苏醒过来，重要的是撞

图 1—33



出蘑菇后迅速跳走，离开两管筒之间的狭小空间。在钢盔暂时不动的期间，你千万不可跳上去，否则它会快速运动，在两筒间撞来撞去，你将躲避不及，葬身在它脚下。翻过两个管道，跳上管道口，脚下三个小怪物列队而来。你不用急着消灭或跳过它。因为这是个活管道口，下面通往一个地下金库，可以为提供 30 个金币的“粮食”。过来又立着两根管道，几个乌龟和小怪物都不堪一击，要跳过也不费气力。倒是前面有两堵石墙，中间有一个带翅膀的乌龟来回跳跃，上面横着一条砖墙（见图 1—32）。这里却有点名堂了，打死或躲过乌龟，你来到中间位置，可以撞出一个台阶，跳上去连跳，撞击头顶砖墙，又可以连续获得十来个金币了。跳上右面墙头，一头带翅乌龟跳跃过来，打死它或避开它，按动快跑的 B 钮，你可以从一串断裂口处飞跑而过，不过后

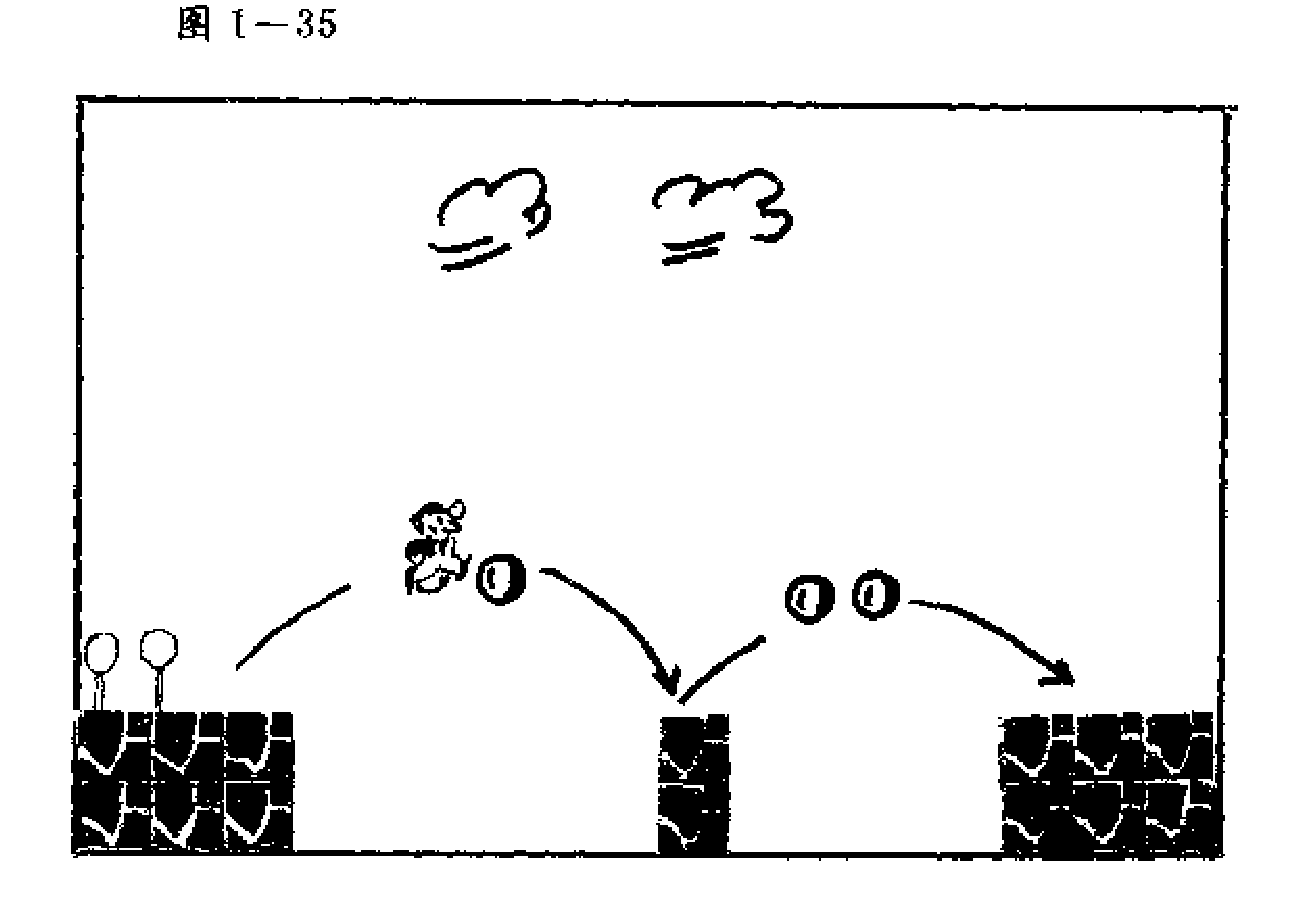
图 1—34



面还会有一头带翅乌龟威胁着你，可以不用着急，大多数时候它会自已掉进断裂处，你只稍等片刻即成。过得来，一条长砖墙横亘在空中，在第三个单位处藏有金星（见图 1—33）。撞出后它会向前腾越，你要及时赶到前面，等它落在你身上，以便获得了带电功能。前面一段跑程，小沟处你快跑而过，迎面来的乌龟也不理采，它们自会触电死亡。在急促的音乐声中，你不禁精神振奋，斗志昂扬，但可别得意忘形地莽撞前冲。因为前面的沟壑很宽，非走到边缘处跳就达不到对岸。当然你也可用快跑技术助跳，跳过就没有问题。迎面而来的几个小怪物也不用理它，因为你浑身带电，无所畏惧。这时你最大的危险就是坠入深渊，前面三个钢管就突兀着立在互不连接的地面上（见图 1—34）。如果你冲劲太大，必定在这里丧命。因此需要放慢速度，一个墩

一个墩地跳过去，哪怕它管口伸出毒草，你的带电功能尚可保护你。跳下钢管来，如果你带电功能已消失，可就得小心钢盔和小怪物之类了。越过一坐 6 级台阶障碍，你得小心两处连接出现的断裂，但这里还不是要命处。跳过沟来两堵矮石墙中，一个乌龟在徘徊着，可以不理它，跳过就行。不过前面道路的断裂更厉害了，而且两沟之间可能立足的地方十分窄小（见图 1—35）技巧不到家，这里真要你的命了。当你来到沟前跳起后，落点要适中，恰好落到那仅能立足的石块上，而且不要停下，否则重新起跳后很可能抵到不了对岸，显然你要采用连跳的技巧方能化险为夷。消灭几组敌人，跳了几个钢管，你突然发现前面四堵石墙，一堵高

图 1—35

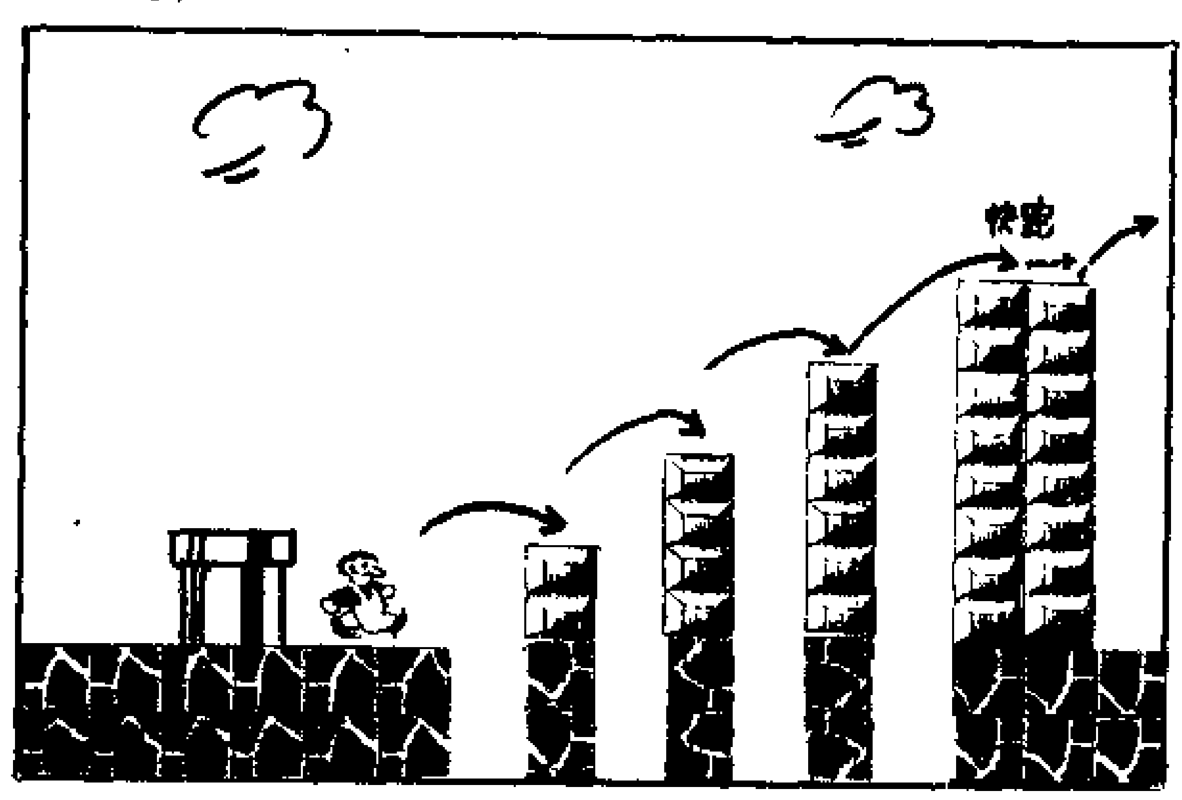


过一堵，形成一组障碍群。可怕的不是石墙本身，而且这些石墙之间竟是无底的深渊（见图 1—36）。这里实际上是前面某些关后段跳起扯旗的 8 级阶梯，不过中间 3 级被抽空而已。胜利在望，可不能心急，得耐着性子一级一级跳跃，节奏放缓，用力均匀，一步一踏实，终于使你登上墙头。跳墙扯旗，你顺利攻破此关，悬挂的心这才放了下来。

要点小结：

①此关彩色蘑菇隐藏的地方受到钢盔的威胁。两个钢管间距离短，钢盔来回游弋，而你不落到管间空地处又无法撞出蘑菇，钢盔是打不死的，更踩不死它。但被踩上一脚后会停止移动片刻，这就是你撞蘑菇的机会了。但由于彩色蘑菇的位置靠右一些。因此要用从上落下把钢盔踩定在左


图 1—36



一些的地方。你若不慎再碰到它身上，它就会发疯般地在两管之间快速奔动，你可能就躲避不及而被铲死。

②对付长了翅膀的乌龟，失去吐火球的功能后，只能靠躲避了。这时有两种技巧：一是待它跳上前来未着地或刚着地时一跃而过；二是趁它跳到最高位置时快速穿过。

③金星被撞出后往前跳动，你要赶在其之前等它落下，或者在它前面撞断一处砖墙（小个子就无能为力了，只能动摇砖块面无法撞散），让它从窟窿处掉下，你在下面稳稳接住。

④三个钢管前面均有一断裂的地方不能快速，得一步一步脚踏实地。此时钢管上纵冒出毒草，只要你身上还闪光带电，不用恐及毒草伤身，专心跳就是。

⑤大沟壑处断裂部分长，中间只有一块石头垫脚，对跳要准和快的要求高，不经过若干次的失败，恐难一下练出这反应敏捷的工夫。

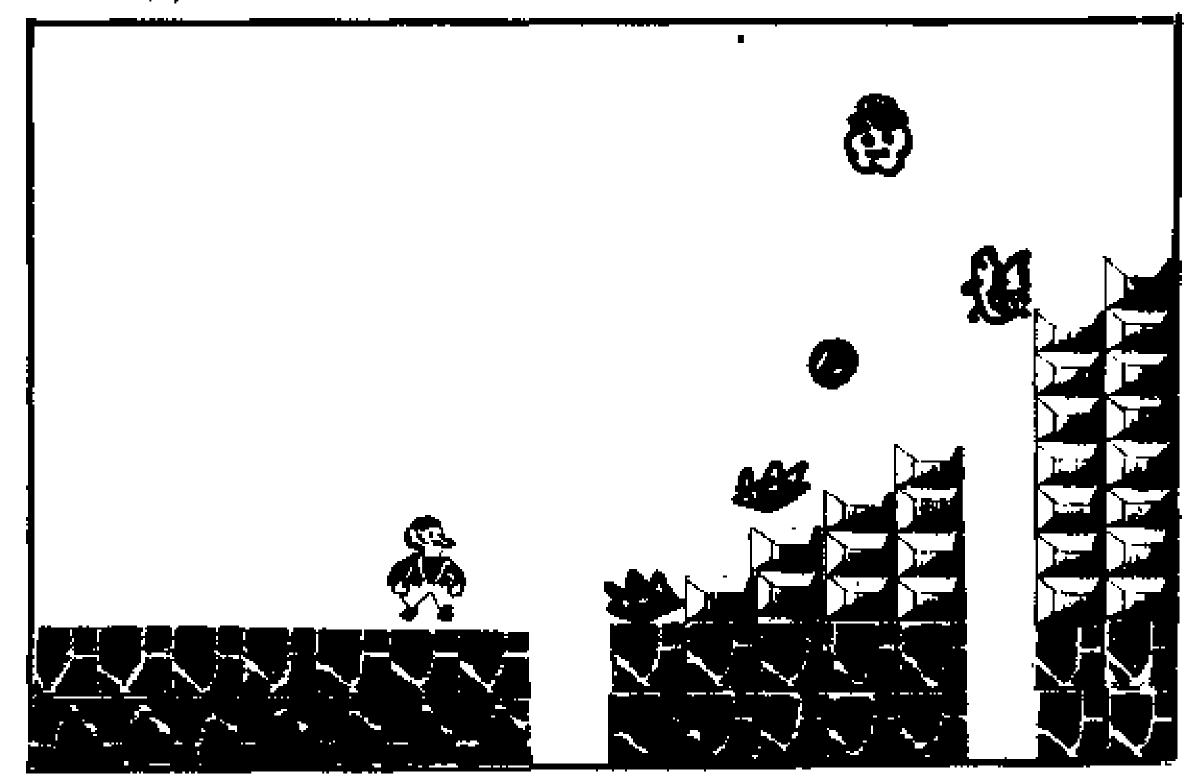
⑥最后冲关时又遇到同样的难题，四级台阶互不相连，用力稍有强弱，都很容易坠入深渊毙命。唯有小心谨慎地用力恰到好处，一级一级地跳吧。

·第八大关第二小关

本关开始后，一只带翅乌龟蹦蹦跳跳对着你直来，你通常到了这关都难保吐火球的功能，因此只能避着它，跃过或从它脚下穿过，也可踩上一脚，把它踢走。但是来到8级台阶前形势就严峻了。台阶前有一个沟壑，台阶中段又裂开一个口子（见图1—37）。天空中猫头不断吐下气球，化成

刺鱼，催你不敢久久停留，台阶顶部又蹦跳下来一只带翅乌

图 1－37

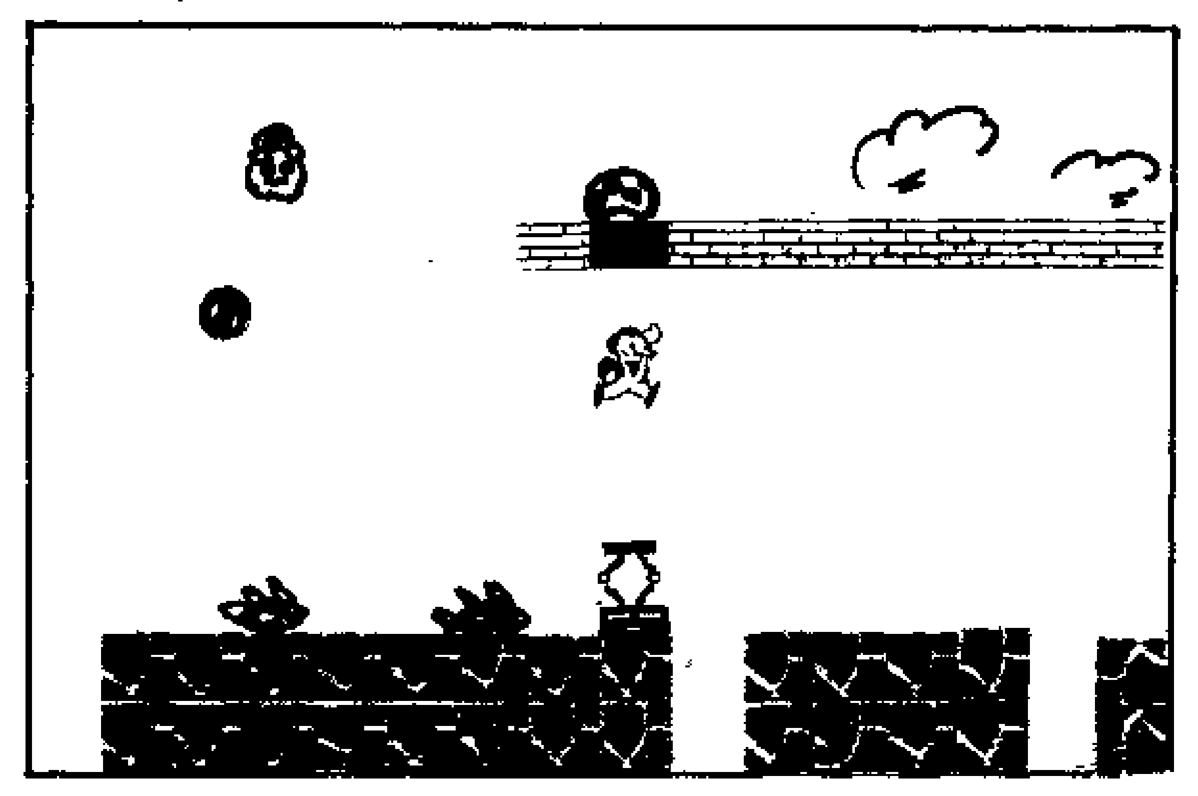


龟，让你从下登高增加难度。这时你可停在沟前，让刺鱼和带翅乌龟跌入沟里再登阶，也可跳到第 1 阶或第 3 阶处，安全躲过。在台阶上的跳跃最大的威胁还是猫头不断追踪着你抛下欲置你于死地的球或鱼，你得反复多次练习，用智慧和灵巧去战胜它。

跳下台来，4 个问号列成一排，可去撞击得金币，但躲避自天而降的敌人却十分费神，不如径直而过，跳过沟去。在前面另一个沟壑边立着一个弹簧凳，切勿翻越而过，失去良机。有利的做法是跳上凳去，按住 A 钮往上跳，比通常的时间按得长些，让弹簧弯下来再跳，便可达到两倍的高度，撞在头顶的砖墙上，这时奇迹出现了：上面长出彩色蘑菇，沿砖天桥向右滑动（见图 1—38）。若你是大个儿，站在

凳上迅速再跳一次，同时按方向钮右方，撞断彩色蘑菇长出

图 1—38



处前方一段砖墙，彩色蘑菇当即坠地，你可在下面稳稳接住。但通常你都会是小个儿，只能在下面跟着追。天桥较长，在下面你得越过两三条沟，消灭或躲避两三只飞乌龟。这时不可操之过急，快跑过分，因为太超前，彩色蘑菇被退出画面，可能不复出现，这是要避免的。

彩色蘑菇从天桥末端落下来的地方有些复杂（见图1—39），你得跳上一个台阶把它接住，各获得一次生机。但同时前面沟边的炮筒会发出炮弹，你落地时千万小心，不能被它射中。但你可跳起躲避或踩它使之失效。跳过一小段，你来到一处危险地带如（图 1—40），两边各立着炮筒，左边的发射高炮和低炮，右边的发射中炮，炮弹左右夹攻可能使你腹背受敌，但你不要匆忙逃离，因为中间一段砖墙右

端藏有蘑菇，进入第八大关后，蘑菇很少，要争取使自己长

图 1—39

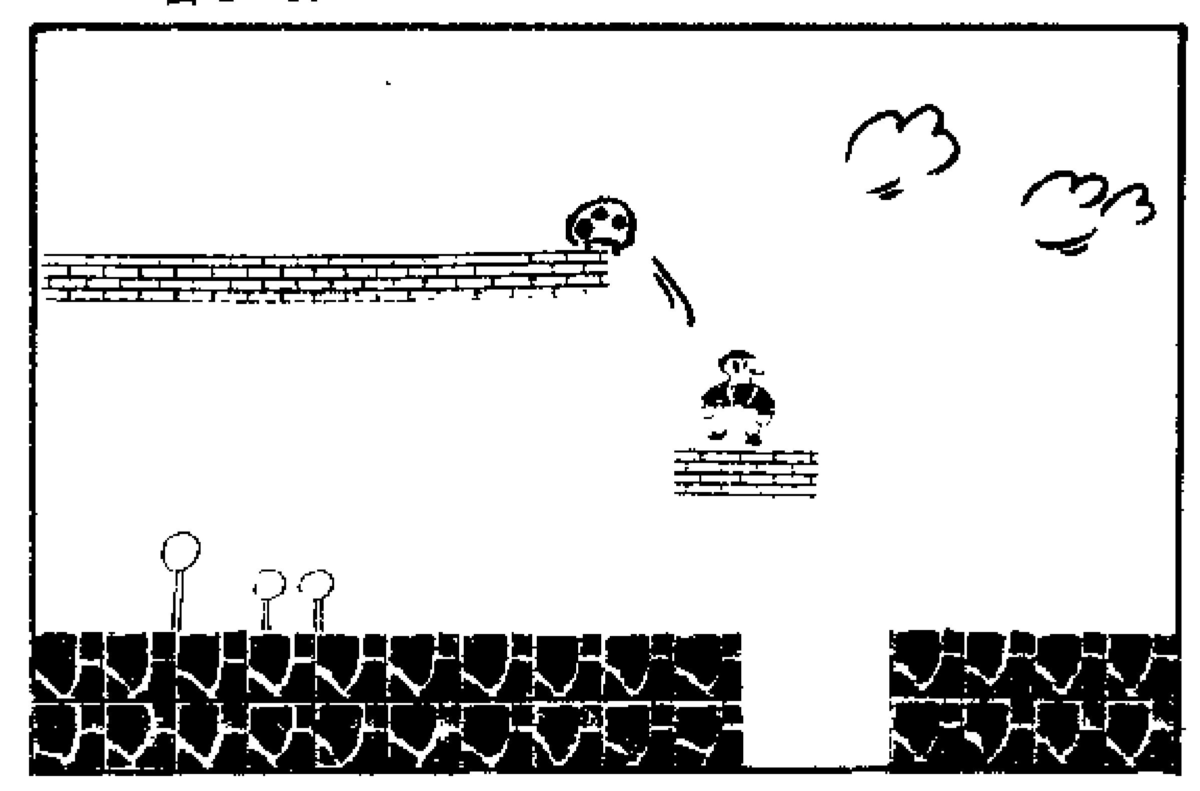
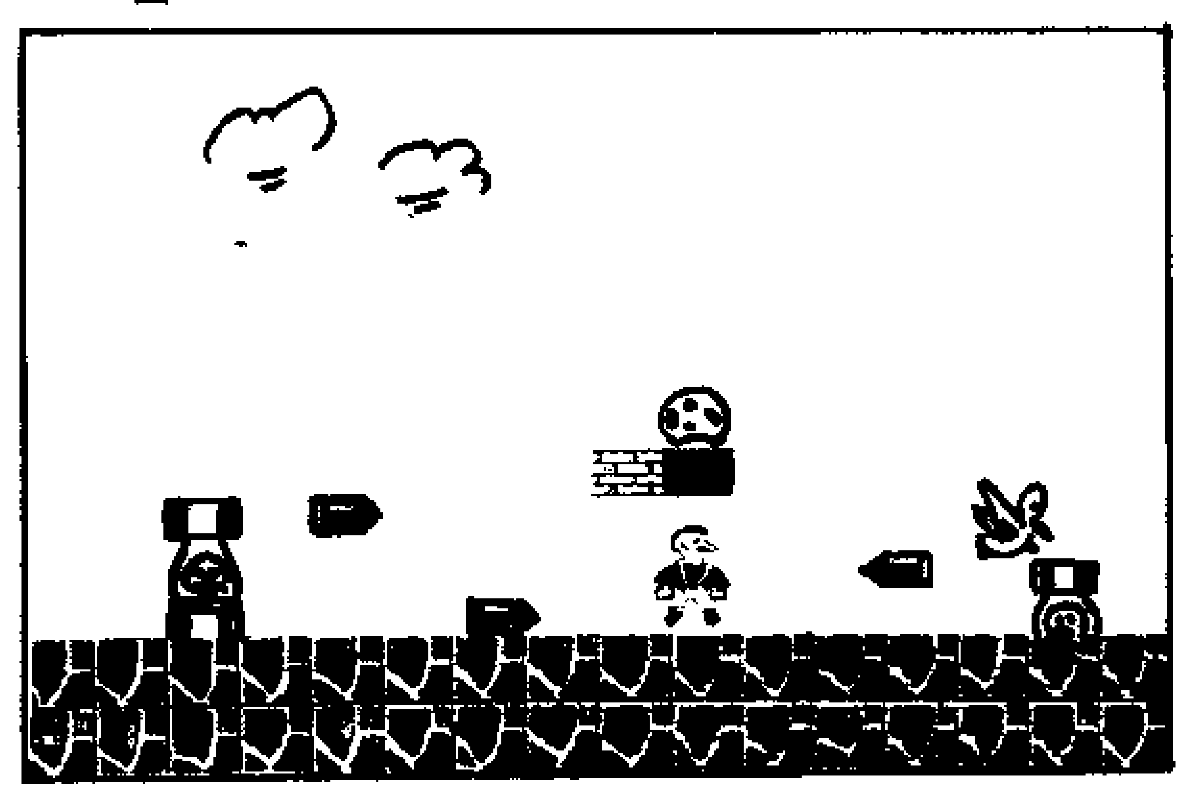
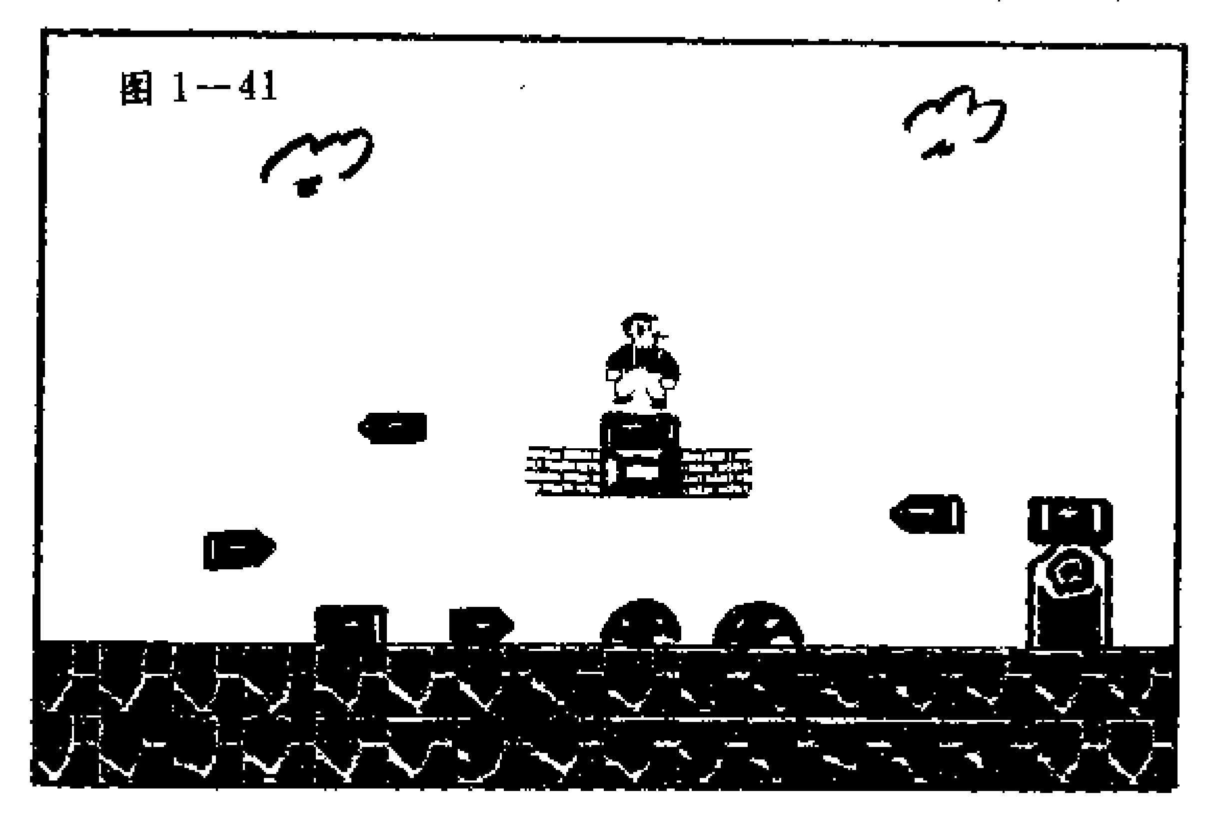


图 1—40



大并重获吐火功能，这于之后越来越艰巨的杀敌太重要了。同时，大个儿在炮弹的攻击下被击中的机会更多，又要倍加谨慎。为了避免才吃了蘑菇长大即被击中，你应在撞出蘑菇后立即主动跳上墙去，站墙上炮弹不及，自然安全得多，取得喘息一时的机会。跳过中炮筒，前面又有矮炮筒，你跳上中间高处的砖墙，可避免下面徘徊着的钢盔袭击你。跳过矮炮筒，前方地上又立着一台高炮，两者之间高处石墙上更立着一台炮，下面两个钢盔来来回回（见图1—41），你顿时产生“上天无路，入地无门”的恐惧。虽然石墙右侧的砖墙上藏有连击得分的机关，大约你也难于享受

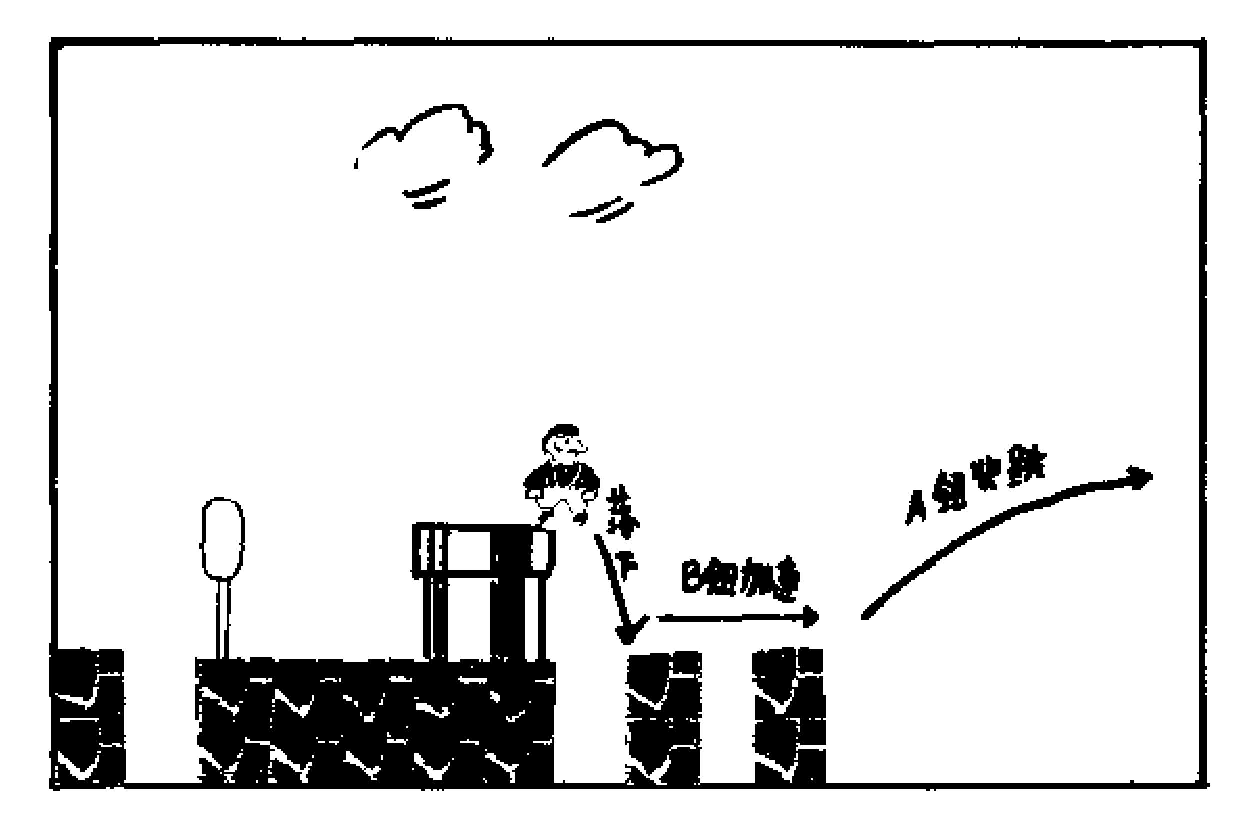

图 1—41

了。最安全的做法是跳到最高处的炮筒上，任何炮弹也只能在你脚下飞过，弹弹虚发了。

除了要避开炮弹，你还要防止碰上乌龟。跳过一处小

沟后，你来到了本关最为需要发挥技巧的地段（见图1—42）。钢管前面先是两个小沟，之后大沟之距离宽得吓

图 1—42



人，多数人会在这里失足而百思不得对策。不过道高一尺，魔高一丈”，办法总是有的，否则公主怎么得救？你站到钢管上，按方向钮右方自然滑落到第一小墩，不松左手，同时右手按 B 钮加速快跑，滑过小沟到第二小墩的边缘猛跳，始能飞越大沟到达彼岸。岸边立着一高钢管，这是一个活管，按方向钮的下方即可进入地下金库。这地下金库的构造有些与众不同（如图 1—43）。你站到左边靠直立钢管的砖下可连击得分，然后跳上它去，按箭头所指方向，方可跳入悬空的小金库，此处最难的是最后一个箭头部分，掌握不好分寸，不是跳到入口之上，便是坠落地面，确实需要熟练

的技巧方能如愿以偿。

走出管口，前面路面断裂处的中央设置了一个中炮台，

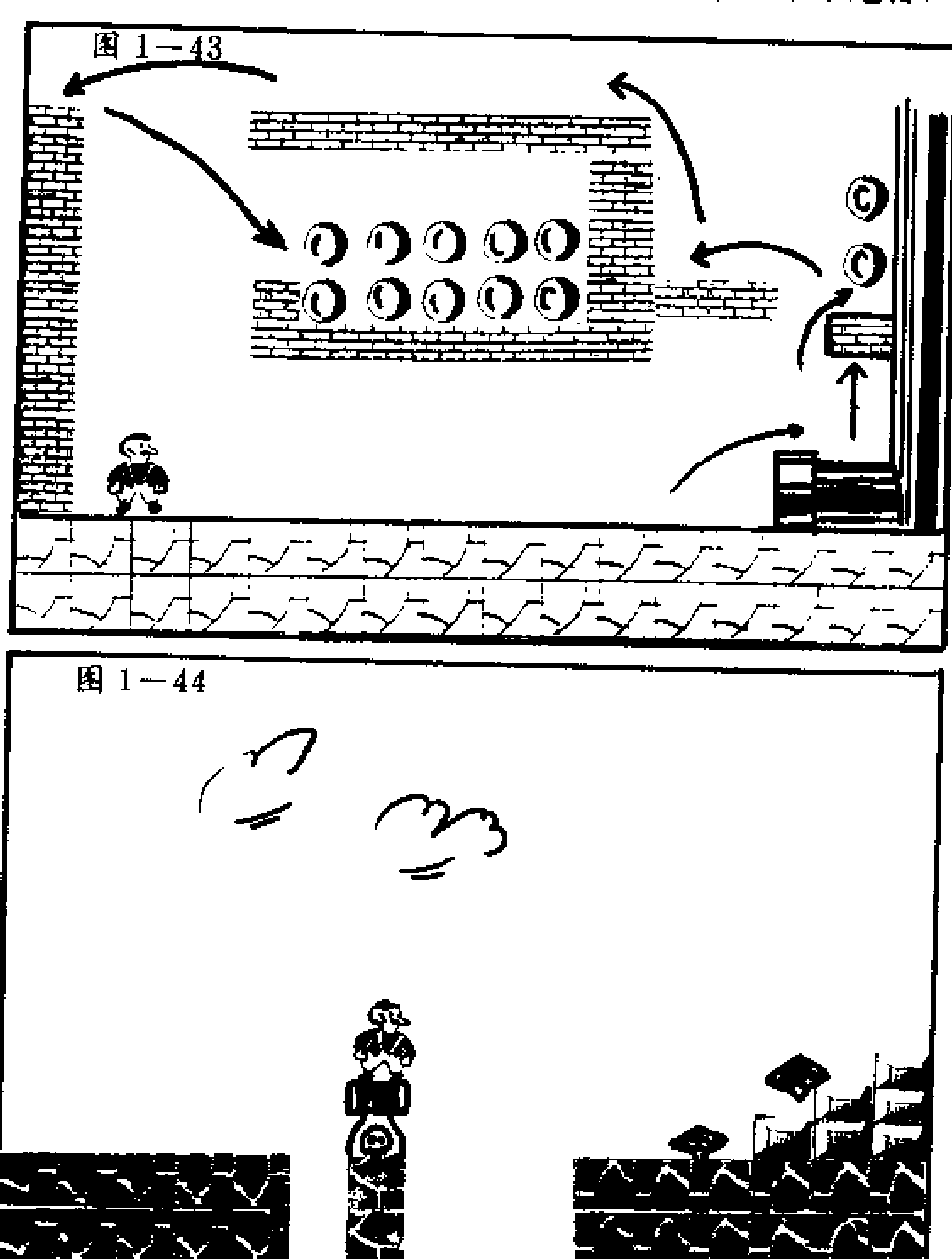
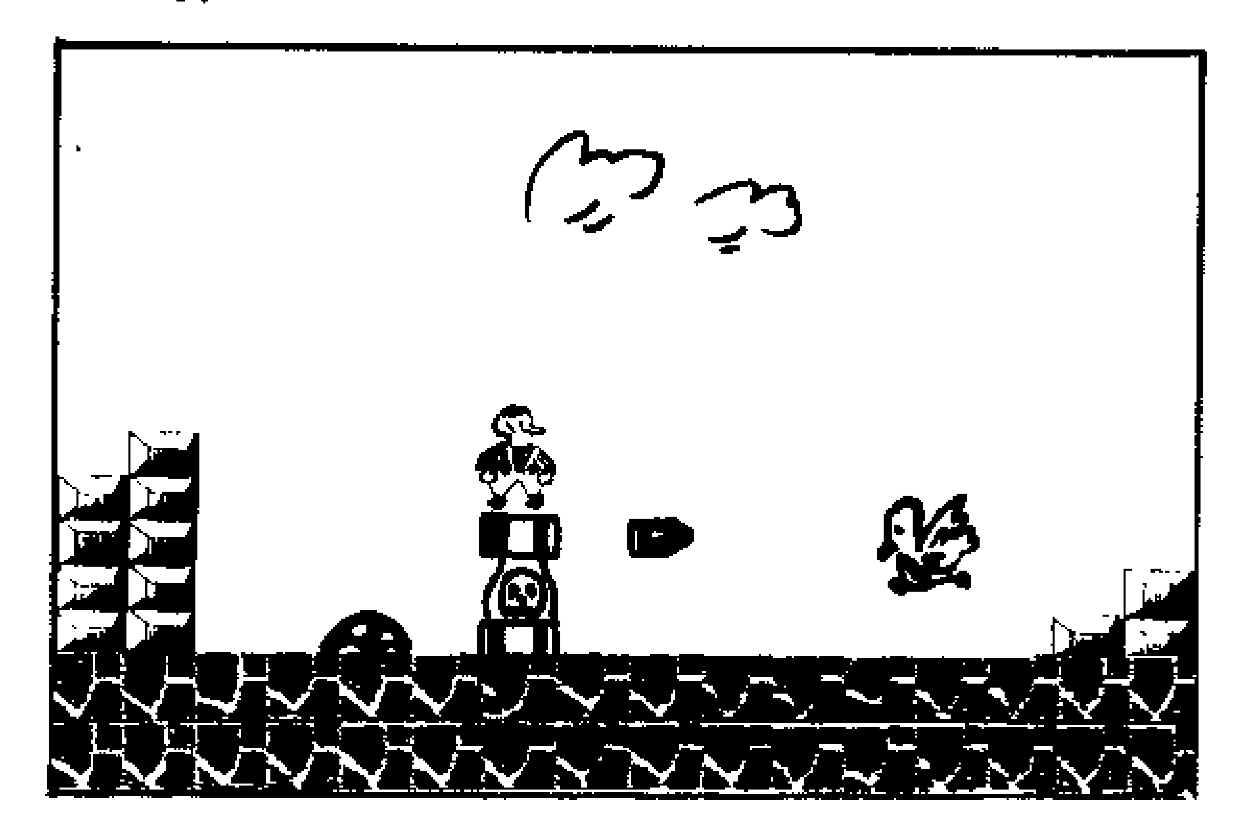

图 1—43

图 1—44

不断迎着你发射炮弹（见图 1—44），你唯有利用两颗炮弹之间的间隙跳跃躲开，方能一步步接近炮台，然后站在炮台上，把前面拉出的画面看清楚。这时从一个 4 级阶梯上滑下来两个小怪物，你看准跳过，或干脆等其跃入沟里后安全前行。

上了阶梯顶，脚下出现一个双层的炮台，发射高和矮的

图 1—45



两种炮弹，与阶梯之间有只钢盔徘徊着（如图 1—45）。保险一些的做法是跳到炮台顶站着，等着面阶梯上的飞乌龟跳到地面，迅速越过它。终于看见了八级阶梯，表明城门不远，破关在即。但是八级阶梯的中间抽掉了两段，成为两条大沟，千万一步步站稳，冲劲过大则会失足落沟，功亏一篑。跳上阶顶，采用快跑速跳，扯下敌旗，你攻破此关，昂首

阔步入城门。

要点小结：

①此关一开始就不容易通过，前面台阶上有飞乌龟自高处跳下，天上猫头不断抛下气球变成刺鱼，好在阶底处有沟，你强攻取胜可能性小，就稍等片刻，等飞乌龟和刺鱼落下沟后抓紧机会跳上台阶，这时猫头还不停歇地抛下气球，但飞乌龟的威胁过去了，单方面应付天上落物较容易些。

②此关的弹簧凳仍用按 A 钮起跳，但时间稍停留长些，才能发挥弹簧的作用，凳正上方撞出的彩色蘑菇与前不同，每次撞击均能出现。因此只要你能接住它，即使在本关范围内以后的路程中丧命，总的生命数仍不会减少。

③本关只有一个蘑菇隐藏，要力争取得，下一关再获得一朵鲜花，即具有了吐火球的功能。这朵蘑菇拿不到，情愿不要攻破关，反正彩色蘑菇次次有，不会减少生命数。

④本关出现了距离前所未有宽度的长沟，不用先加速后猛跳的起跳技巧难以到达彼岸。

⑤本关出现了众多的炮台，有高，中，低三类，而且炮弹常常交织而来使你腹背受敌，躲闪不及。确实要眼明手快，工夫不俗才能保身。

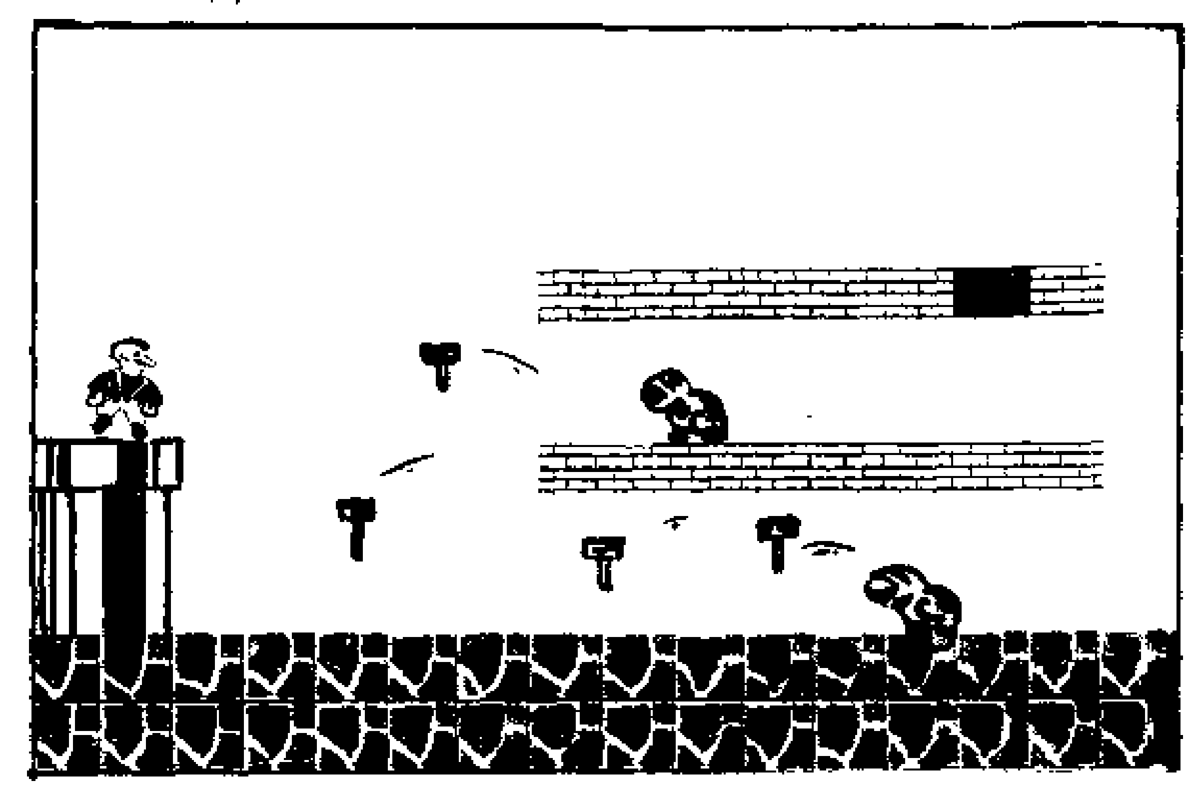
·第八大关第三小关

出了城门，往前走，一门中炮筒连接发出炮弹，若你是大个子，很容易被击中，即使是小个，起跳对也要小心，以免出师不利。

前面跳跃而来的飞乌龟和炮弹，只要小心些，不难躲

过，倒是再前一些的难关就不容易通过了（见图 1—46）。

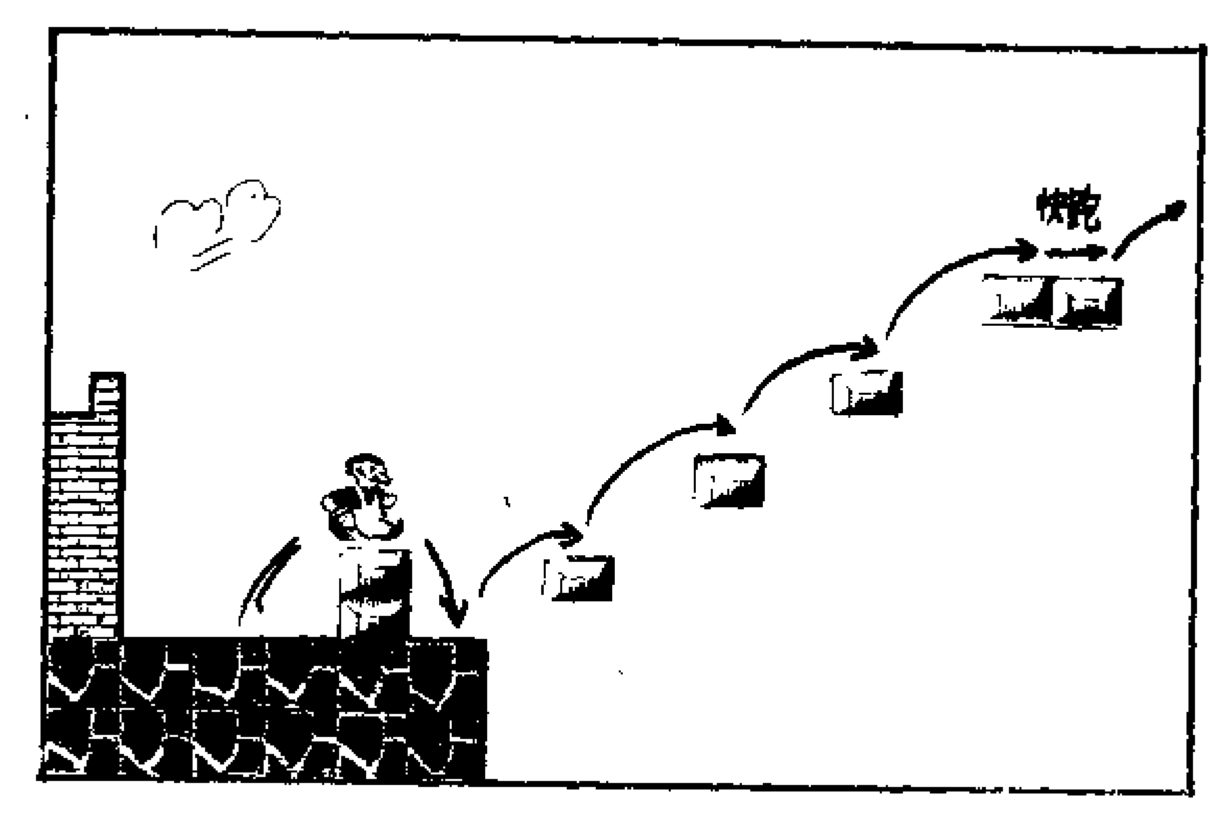
图 1—46



落下钢管顶后，不要急于前进，前面双层砖墙上出现了一种新的敌人—癞蛤蟆。两只癞蛤蟆跳上跳下，不断抛出铁锤，构成了一道严密的封锁线。从路线上来看，你可以跃上砖墙穿过，不过难度大些，从地面上穿过较为容易，但这时要看清癞蛤蟆都已跳上砖墙，抓住钉锤抛洒下来的空隙，用快跑通过。站在砖墙下，也可主动出击，把头顶的癞蛤蟆撞掉。但这时往往另一只癞蛤蟆直落地面，封锁了通道，穿过的难度就更大了。在这部分藏着一朵蘑菇，位置在最上层砖墙接近未端处，如果你不愿放弃这难得的机会想争取一下，一个办法是把两只癞蛤蟆撞掉，解除威胁；另一种办法是跑过砖墙部分，跳到沟那边的一座 4 级台阶上。不要滑下第二级以下，否则藏蘑菇的地方就会退出画面。钉锤打

不到你，你再从台阶反跳回去，安心撞蘑菇。不过蘑菇撞出

图 1—47



后即即滑落深渊，你唯有立即只脚立在下层砖墙边，待它滑到边缘后立即上跳接住。当然，如果你是大个子，满可以撞断边缘边的砖块，得蘑菇就十拿九稳了。

过了这一难关，经历大约和前面大同小异的过程，来到了第二个难关。画面和前一个差不多。但癞蛤蟆跳跃和扔铁锤的能力比前强。而且蘑菇藏在与前相反的前端部分，取得的难度更大了，沟那面原 4 级阶梯的地方换成了钢管，顶部冒出毒草，不由你随时可以跃上去，但过了这一难关，前面的一条大道上，不断有癞蛤蟆伏击。战胜它们的技巧是快跑速跳趁它还未抛出铁锤前飞越过，但因它的数量多达四五个，稍有差迟，难以通过。当然，如果此时具有吐火球的功能，采用边快跑边吐火球，自然可以得到速战速决的

效果。到了最后阶段了，只见半天中孤零零地出现几个石墩，一级高过一级，使人不禁胆颤心惊(见图 1—47)。而且时间也许所剩余不多，你一蹦一跳的技巧而临着巨大的考验。上到最顶端，旗杆城门在望，奋力一跳，此关胜利攻破。

要点小结：

①此关最难过的部分是两个双层砖墙的地段。每个双层墙上下有两只癞蛤蟆，它们时上时下，不断呈抛物线抛出钉锤，鲁莽冲关注定失败，因此掌握时机十分重要。而且顶排墙藏有蘑菇，轻易放过十分可惜，非技巧熟练者难以获取。

②过了这两关后虽是一马平川的大道，但几只癞蛤蟆挡道，威胁很大，若无吐火球功能，唯有趁它们尚未发威时快速跑跳才成。

③此关城门前的高台阶最具特色，每块石阶下空空荡荡，心理上加重了恐惧感，你唯有临危不乱，掌握好分寸才能顺利到达顶端。

·第八大关第四小关

此关转入地下，多级石阶逐次降低(见图 1—48)，要到对面石路，必须跳过一个大沟，下面是一片火海，掉进里面，自然不得生还。因此你要一步步下台阶，在边缘处向前猛跳，否则必死无疑。道路上有若干钢管，不少有活口，但是下得来，再上去，往往发现又是原路，始终在原来的地方打转，时间消耗了，你却未能前进。来到一处，前面又出现火

海(见图 1—49)。而且很宽，你无法跳越。但仔细一瞧，你会看见火海面上有一筏子来回摆渡。当它到你脚下时跳下

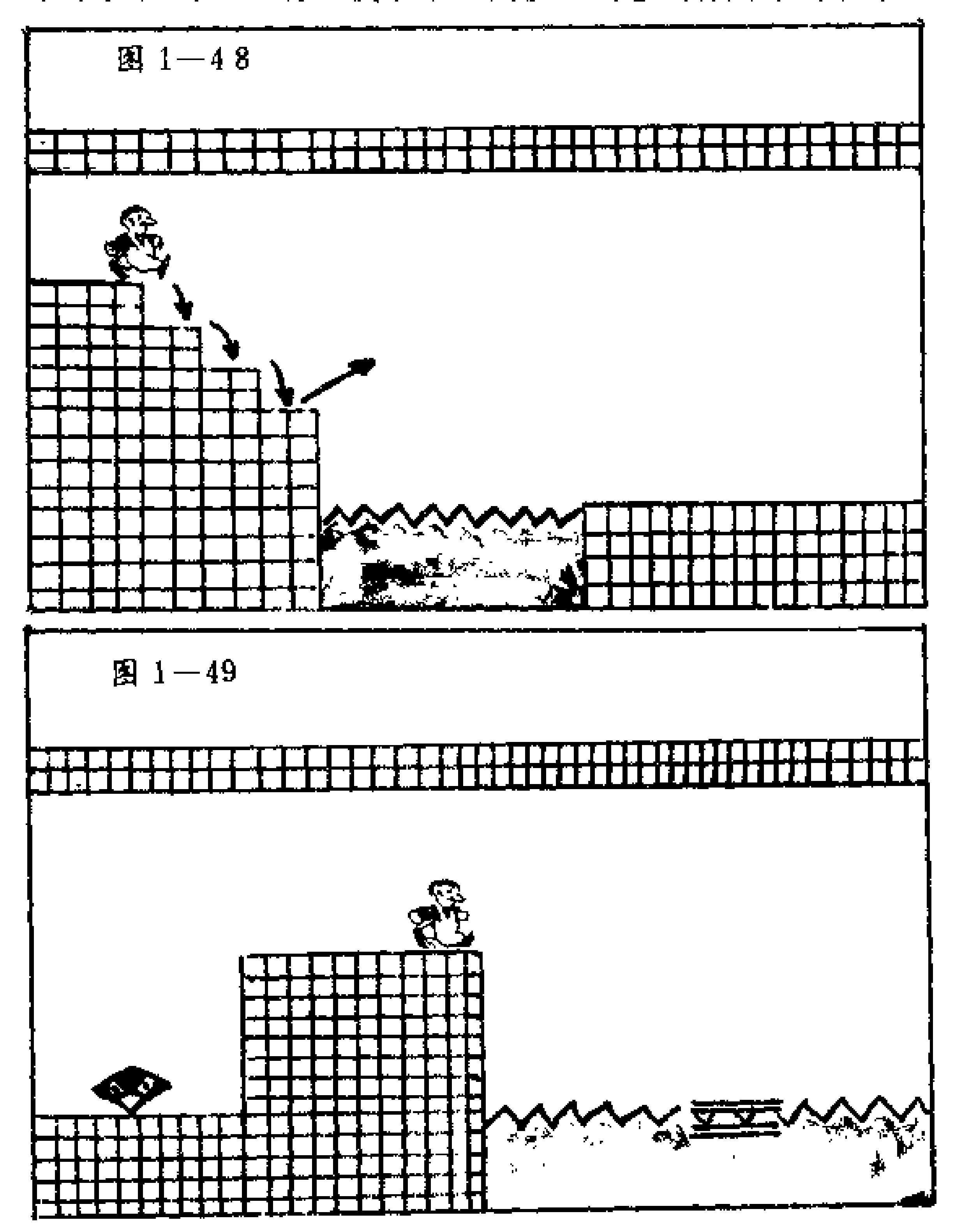
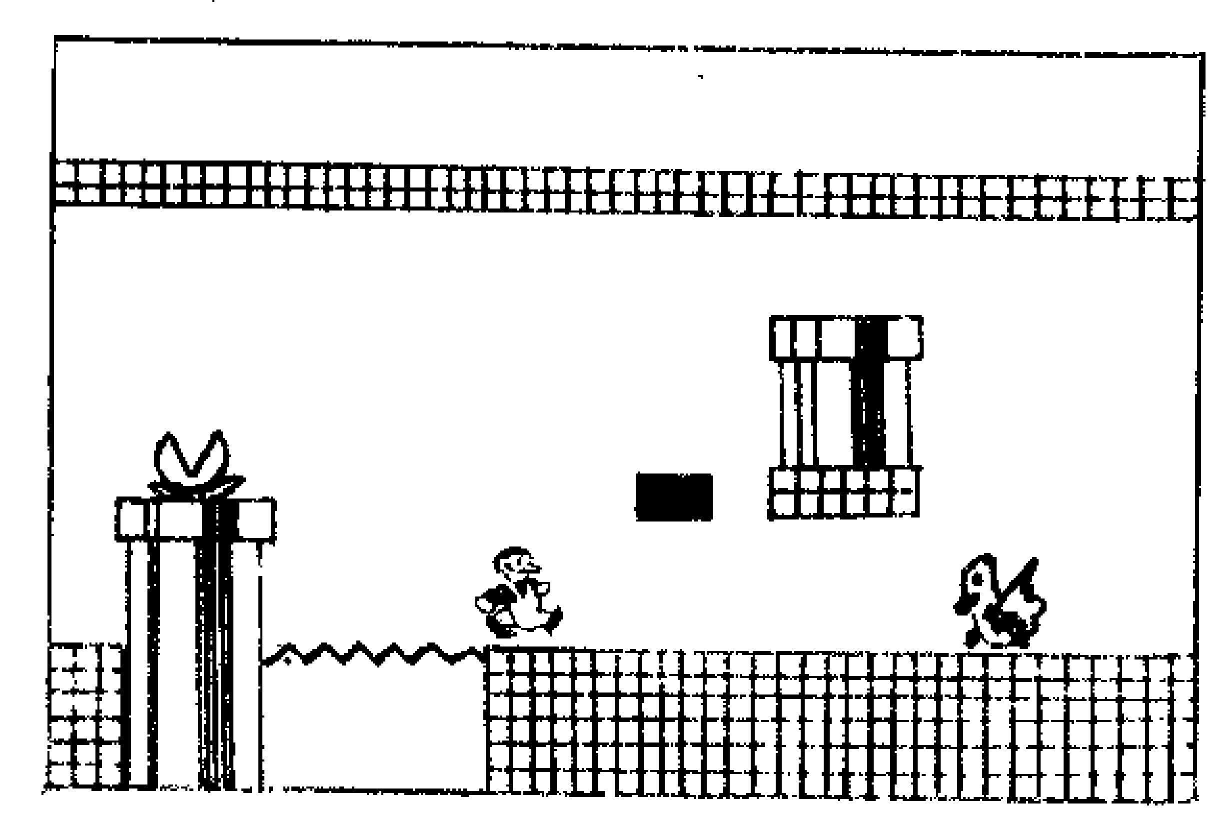

图 1—48

图 1—49

去，借它渡过中段，接近彼岸又还未往回时奋力跳上，登岸才能成功。上了岸后的第一个钢管筒是活口，你一定要下去，以后都是这样规律，它才是顺利过关的必由之路。升上筒来，走过去几步，必须巧妙躲过徘徊着的两个钢盔。再跳上一个钢盔筒，脚下有一片较窄的火海，一跃而过，不费气力，怕的是两只飞鸟龟迎面撞来，或吐火球消灭，或巧妙躲闪。这一处半空处筑有一个钢管筒（见图 1—50），你无论

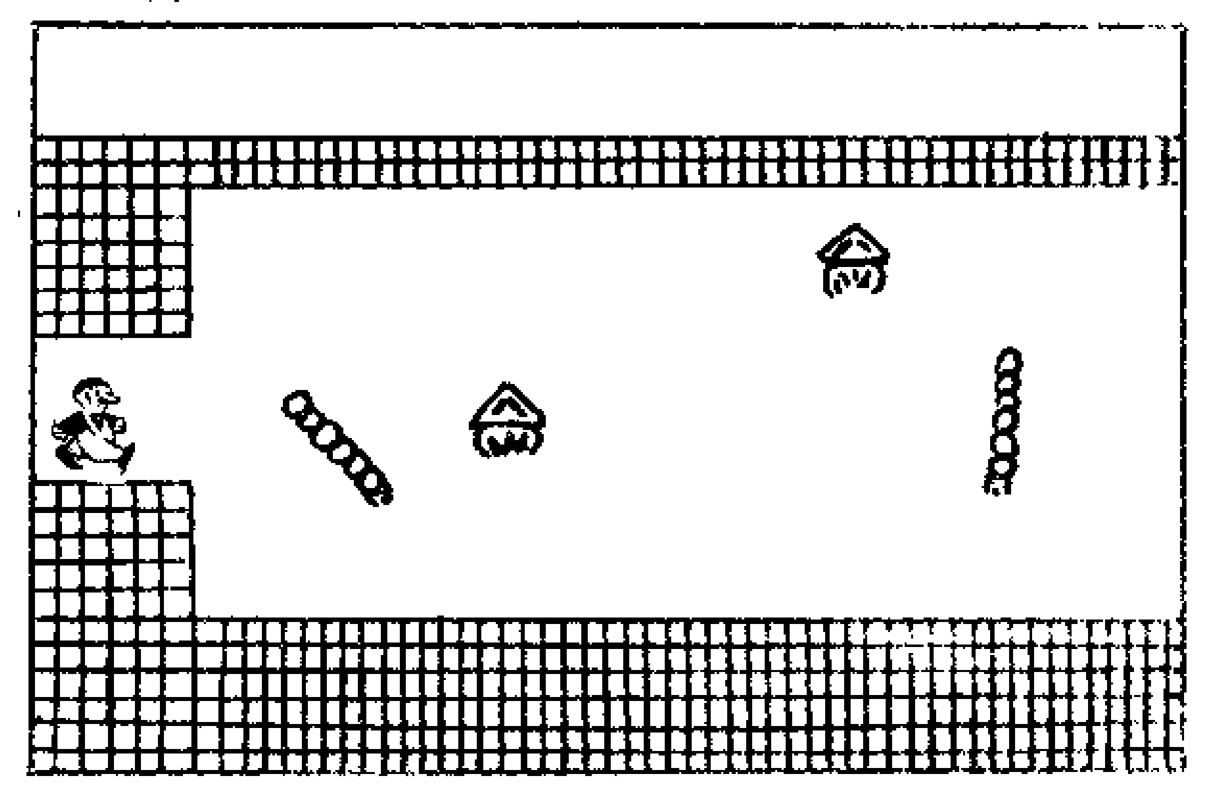
图 1—50



怎样跳也攀登不上，原来这里隐藏看不见的台阶，需要你慢慢用撞技去搜寻，它就在钢管基石的左面，利用它你趁筒口毒草缩回时跳上，按方向钮下方，你又进入了一段新的旅程。这时会有飞鸟自下飞入画面，躲避不及就会丧命。又过了一片火海，记着在第一个钢筒处下去。这次你来到了奇妙的水下世界（见图 1—51），水底有钟表指针似转动的

电棒，还有水母等动物，它们都是你的敌人，须小心提防，在水中时你按 A 钮会升高，放开则下降。

图 1—51



冒出海底钢管的出口处，再跳过一个钢管最凶恶的敌人—癞蛤蟆早有防范，顿时铁锤纷飞，把你困住。即使你跳过了它，也很可能坠入前方的火海。火海深处还不时有一团团火球从火海底冲出(见图 1—52)。

最后，你来到一座铁桥上，一条恶龙扔出一把把铁锤，凭着勇敢和智慧冲过铁桥，恶龙就会随着铁桥的断裂，坠入海底(见图 1—53)。

恶龙的消灭意味着你战胜了所有的敌人，你大步流星地跑上一段距离，来到一座地下室，这里就是囚禁公主的地方。跑上前去，来到公主的身边，画面上出现了这样的字样：谢谢你，玛莉。你的目标已经实现。

接着，你按动 B 钮，又可以进行游戏了。不过，画面是重复前面的，似乎不会引起你更大的兴趣。若你余兴未尽，

图 1—52

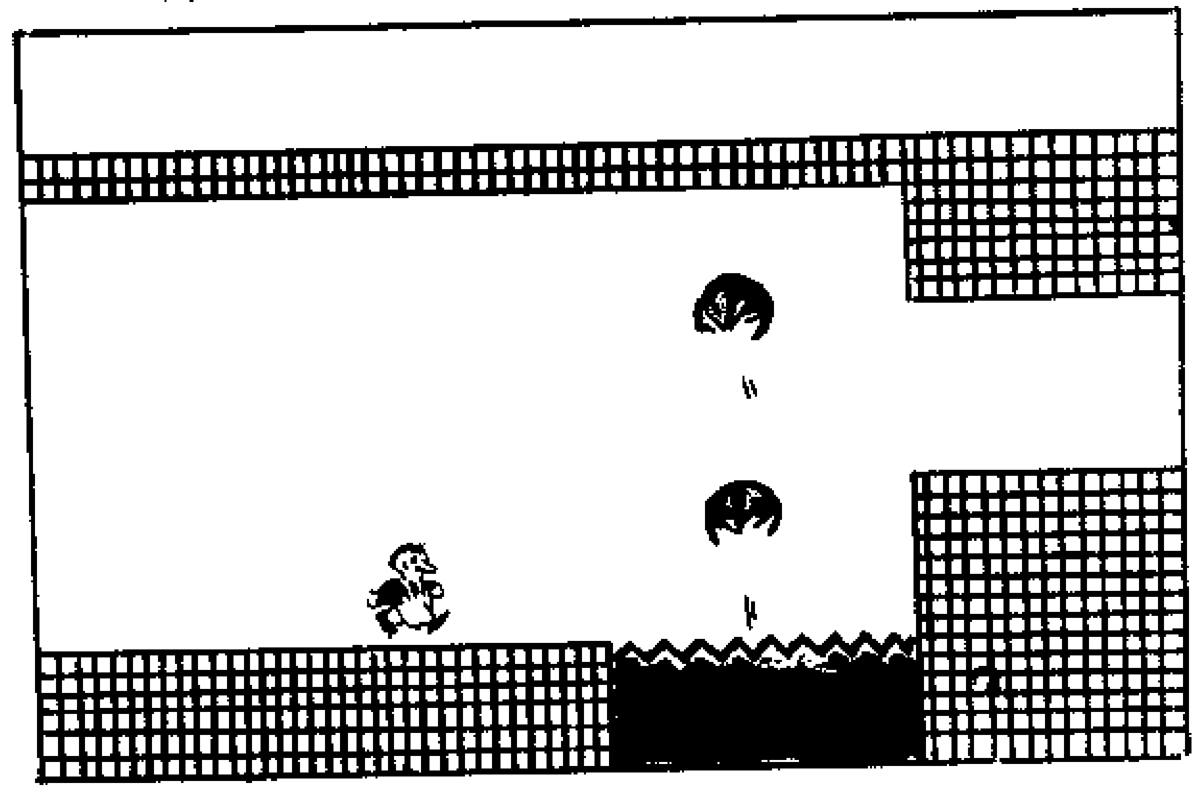
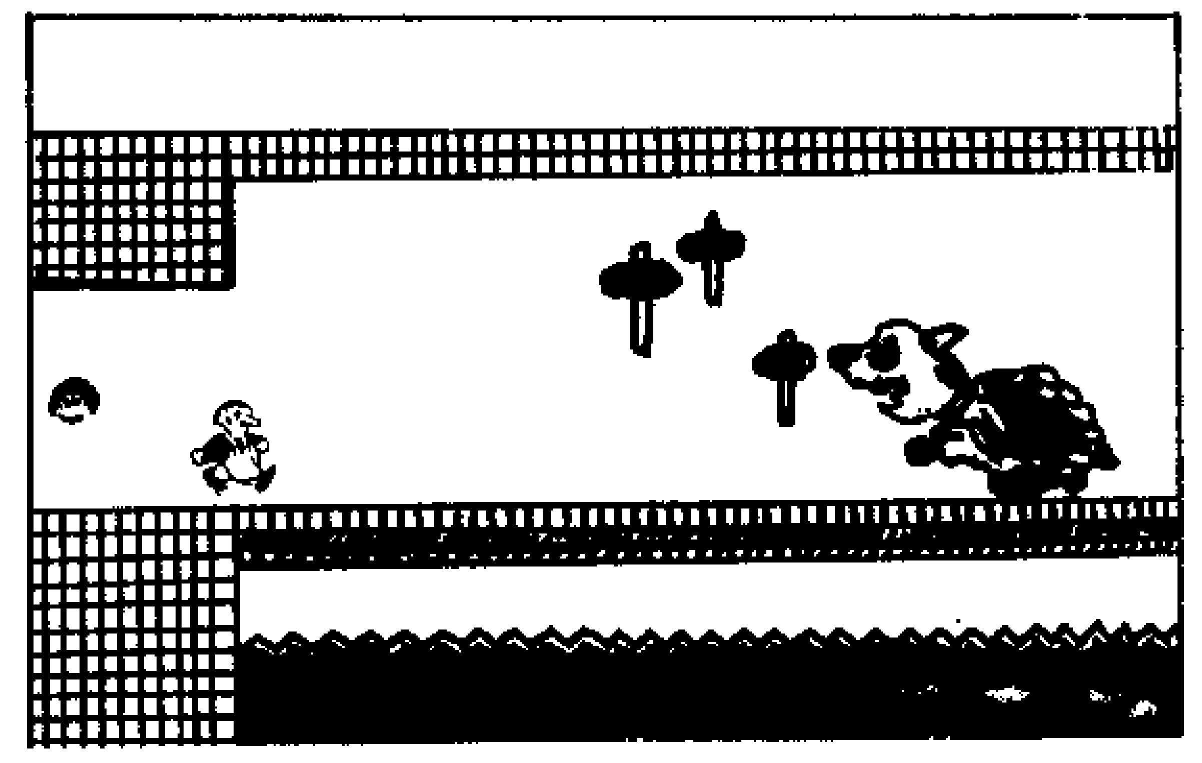


图 1—53



那就接着玩《超级玛莉》的第二代，第三代……吧。

要点小结：

①本小关是整个节目的结束关，难度达到高潮。最新奇的是出现了“迷魂阵”，有活口的钢管筒失去了一贯“做好事”的风格，常常误导你走回原地。但你只要记住一条，就不会走冤枉路，那就是凡是跳过火海后的第一个活管是正路。

②囚禁公主处前的阵地防范最为严密，使你最为棘手的是癞蛤蟆，大火球组成纵横交错的火力网，以及恶龙最后的死守，你的机智和勇敢必须达到空前水平，否则虽公主近在咫尺，你们仍无法团圆。

二、《打砖块》攻关法

《打砖块》是一个非常引人入胜的节目，它没有什么故事情节，也没有安排各种敌人或妖魔，仅靠推挡小球去撞击砖块获分、过关。但能激发你很大的兴趣，以至常常叫你爱不释手，欲罢不能。本节目的特点是：画面清新、阵图分明、一目了然，操作方法单纯，但需要较高的技巧性，非眼明手快的高手不一定就能轻松过关。因此，虽然此节目老少咸宜，但往往是孩子们玩起来要技高一筹。特别是喜好乒乓球的小朋友，对“搓球”的技巧有了感性的体会，“打”起来自然显得潇洒自如、功夫独到。

1、设计构思

本节目共有30关，每关即是一个阵图。阵图的主体是各种色彩斑斓的砖块，组成各种式样的集合体，它们往往占据了整个画面的大部分。砖块集合体下隔了一段空间，有一个白色小球，它是唯一的打砖块的武器，放置在一个托盘式的长条体上。节目开始后，你用方向钮操纵托体左右移动，并按动A钮把小球往上射出，待所有能打下的砖块击落后，阵图消失，即攻破此关。

·砖块介绍

阵图上的砖块具有各种颜色，其中大部分被小球一次击中后即会消失，但有两种特殊的砖块值得注意，受撞击时会发出清脆的声音，仿佛是在敲击音砖似的。一种是灰色砖块，要被击中两次或两次以上才会被击毁；另一种是黄色的砖块，好象是黄金铸成，任你多次打击而完好如初。这两种砖块在你的攻关中实际上成了其他砖块暂时或永久的包护层，特别是黄色砖块（可称之为“金砖”）明知是击不破的，因此你不要“鸡蛋碰石头”，劳而无功。

其他砖块被击毁后，有的会从中落下一枚药物胶囊，你要尽可能并有选择地去接住它，因为吃了这些胶囊，你的能力会得到加强。

·药物胶囊介绍

本书目的“宝物”实际上就是这些各色药物胶囊，它们能从各个方面改善和加强你的功能，有利于你打落砖块，夺取胜利。但并不是任何胶囊在各种场合都是有效的，你得根据各种胶囊的功能，有选择性地去攫取它，必要时甚至要放弃、回避它。

深蓝色胶囊——500分，能使托体增长一倍，使你接不住小球的机会下降。

淡蓝色胶囊——500分，能使小球一变三，增加了击落砖块的机会。

淡红色胶囊——500分，能使小球撞击的运行速度

放慢，降低了小球失落的机会。

深红色胶囊——500分，能使托体变成机关炮炮台，按动A钮、发射出两行子弹，大大加块了击毁砖块的进程。

粉红色胶囊——500分，能使阵圈右侧的门打开，趁小球未失落之前，迅速推动托体出门，直接进入下一关。

淡绿色胶囊——500分，能粘住小球，有利于移动到恰当的发射位置，以及接住所需要的其他药物胶囊。

深灰色胶囊——500分，增加你一次生命。此外，在你的总积分每达到两万时也可增加一次生命。

①一般情况下，你只能获得一种胶囊的功能，即得到第二枚胶囊后，前一枚胶囊的功能自然消失，但减速的淡红色胶囊例外，在减速后还可以二次、三次地减速，变得更慢；或减速后加长，一变三，粘住小球等，但一旦能射击，速度即刻恢复正常。

②深蓝色的胶囊通常情况下受人欢迎，加大托体的长度，减少小球坠落机会，自然也就减少了你左奔右突的频率。

③就摧毁力来说，最有效的是深红色胶囊。它给予你的发射功能，除小球自身的撞击外，又增加了子弹密密麻麻的攻击，因此砖块纷纷被击毁，效率提高若干倍。但这时不能一味贪恋射击砖块而忘掉“接球”的首要任务。初玩者往往忽视这一点，结果丢掉生命。鉴于它强大的摧毁力，如果这时有减速、粘住、加长等功能的胶囊落下，玩

者多采用回避战术，以免丢掉这难得的功能。当然，可以增加一次生命的灰色胶囊，可以穿墙而入下一关的粉红色胶囊，那就另当别论了。

④就摧毁力来说，能使小球一分三的淡蓝色胶囊也受人垂青。特别是在砖块集合体的顶层和内部，三个小球东碰西撞、效力极高。但在砖块集合体的下部，由于托体与砖体之间距离很短，三个小球碰撞速度快，令人眼花缭乱，顾此失彼，甚至连一个的“老本”也保不住。

⑤减速的淡红色胶囊在紧张有余时起到放慢进攻节奏的作用，因此受到初玩者和中老年玩者的欢迎，加之以后获得的胶囊多数不能使其原功能消失，能够“锦上添花”，何乐不为呢？但当小球撞到阵图顶端后，减速功能自动消失，你思想准备不足，往往措手不及。

⑥可别小看了淡绿色胶囊的吸附作用，小球粘在托体上，不会立即弹射击，可以让你从容地移动到有利位置。另外，往往其他你最需要的胶囊掉下时，由于时机不对，不能接球后兼得胶囊，它可让你粘住球后不慌不忙地去接胶囊，也不失为一个好的过渡手段。

⑦粉红色胶囊接住后，立即使阵图右侧的框围裂开一节口子，有灯丝的曲线闪动，由于开口的时间有限制，加之此胶囊颜色与减速胶囊相近，容易混淆，因此你既要眼明，又要手快，才能成功突围。

·武器

小球——可以说，小球是你大多数时候唯一依赖的武

器，而且只有一个。它不会被敌方消灭，只会因接不住而坠落消失，此时你就失去一次生命（或称游戏机会）。因此本节目中你不用防范“敌方”，只须一心保护自己，失分全部归咎于自己，这可以说是本节目突出的特点。当接住淡绿色胶囊后，小球一分为三，大大提高效率。

子弹——在接住深红色胶囊后，胶囊呈现出与众不同的形态，类似“炮台”，你可按动A钮，子弹随着“炮台”移动，下接小球，上打砖块，十分过瘾。若游戏机操纵器上有红钮装置，按红A钮可以取得连射效果。

·障碍物介绍

每个阵图的左、上、右三面有边框封住。除了右面一处会开口过关外，上方两处有活口，不时地飘下各种形态的障碍物，它们有时园、有时方、有时又是三角形。形状各异，功能却没有区别。它的特点是不会直接威胁小球，但小球撞上后，它“噗”地一声爆炸（有人因此给它取了个“臭屁虫”的诨名）同时令小球改变飞行方向。这种方向改变是有利亦有弊的，若在稍上方发生，可把小球射向一般不易达到的角度，从而取得意想不到的打砖效果；若在稍下方发生，小球可能急速下射，令你防不胜防，失手于倾刻之间。

2、操作方法

本节目的操作十分简单，主要是使用方向钮的左右两方平行移动小球托体，使之把小球发射到有利的位置。

此外便是使用A钮了。A钮用于每关开始时弹射起

小球(若不按钮，过了几秒钟，小球也会自动射出)，当获得深红色药物胶囊后，按动A钮即可射击子弹，按住红A钮不放，可获得连射的效果。这时只管移动托体接球，不用分心不停地按钮。

3、选关方法

本节目前15关可以任意选关和跳关，方法是在每一关画面开始后小球未射出前同时按住开始钮和A钮，此关即被跳过，进入下一个画面。若连接采用此法，一直可以选到第16关，从第16关起后选关功能消失。当然，如果是两人交替玩时，选关功能仅限于操纵器Ⅰ(主机)。操纵器Ⅱ(副机)不起作用。

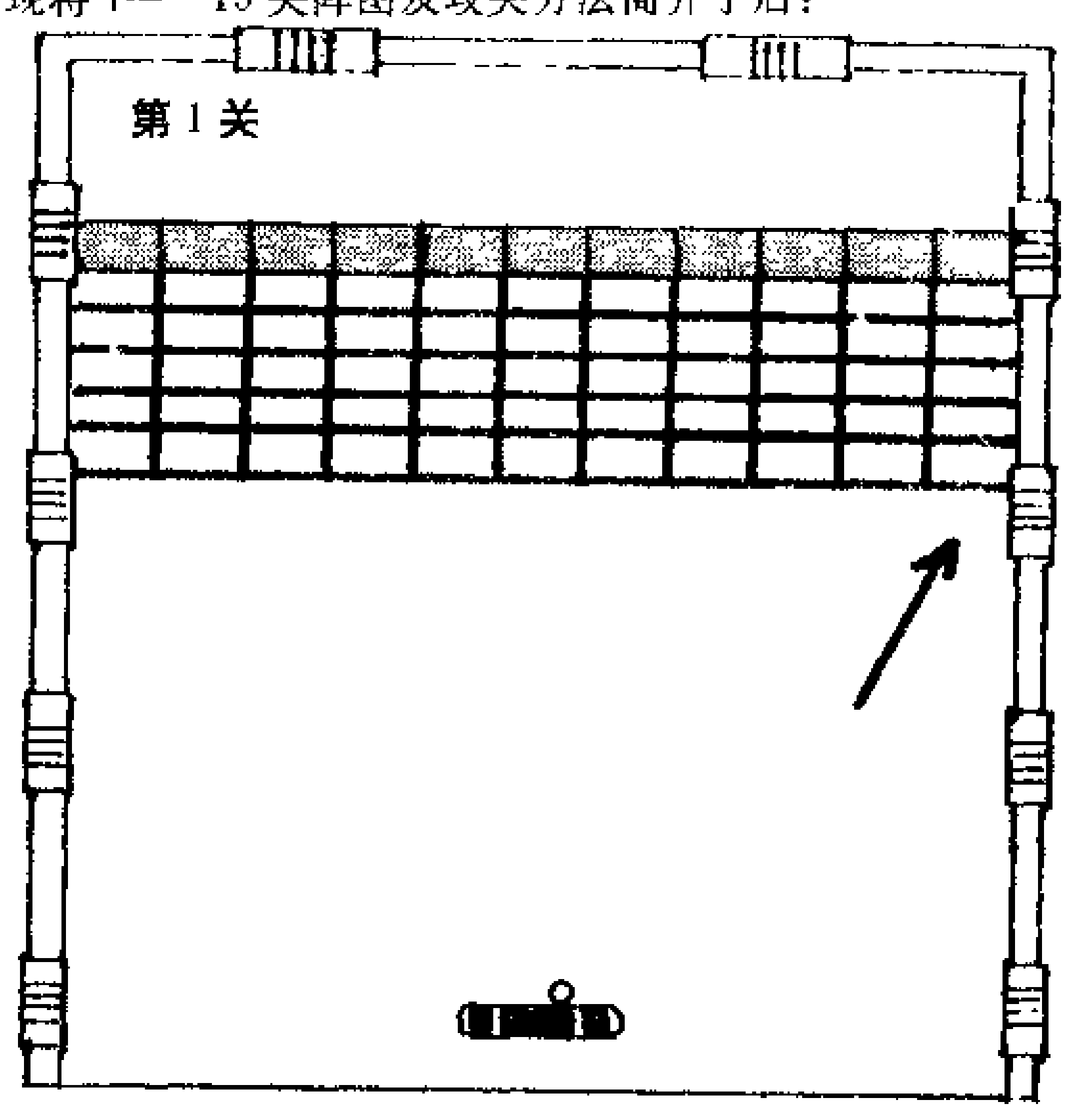
4、攻关要诀

本节目的攻关就是击落黄色以外的砖块。砖块的集合体在上方，小球置于下方，小球上射后会返落下来，如果托体不能及时接住，小球坠落出画面，你的攻关则以失败告终。因此打砖时必须掌握几个要点：①任何场合下接住小球是最根本的任务。特别是在有其他药物胶囊出现时，一定要记住接球第一，接胶囊第二。②区分胶囊的各种颜色，记清它们不同的功能，即使有机会接住时，也要正确判断有无接的价值。若你已有比较满意的功能，自然不愿得不偿失。③砖块集合体通常会有一个或几个通道，要想托一次球而获得击毁若干块砖的效果，需要把小球从通道送上去。即使开始时砖块集合体没有空出通道，也要有意识地

去劈出一个或两个通道。④要想把球送上通道或击中某些角度特定的砖块，需要采用“搓球”的技巧。即不要在接球那一瞬间钉住托体不动，要往左或右反方向移动(欲球往左边上就往右搓，欲球往右边上则往左搓)。⑤开始时球置于托盘中点之右，所以第一射必是往右无疑，因此通常是从右边发动攻势，打出缺口。⑥黄色砖块是攻击不毁的“金砖”，应避免落点在它们处，以免白费功夫。

5、攻关法介绍

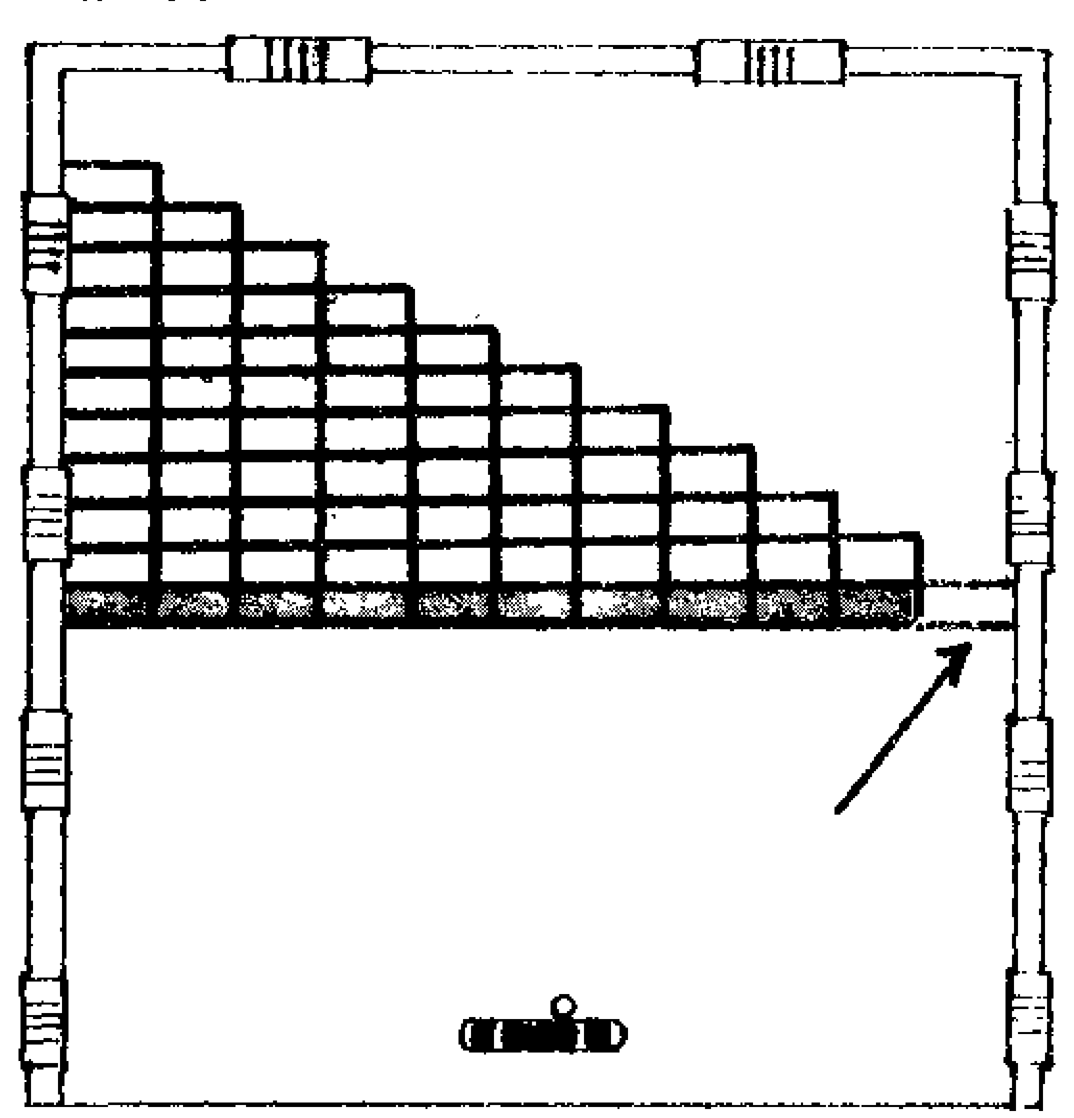
现将1——15关阵图及攻关方法简介于后：



本关布阵图形简单，6层砖块一字展开，布成一堵密封的砖墙，最上一层砖块为灰色砖块，需要两次撞击方能攻破，其余各色砖块均能一次击破。

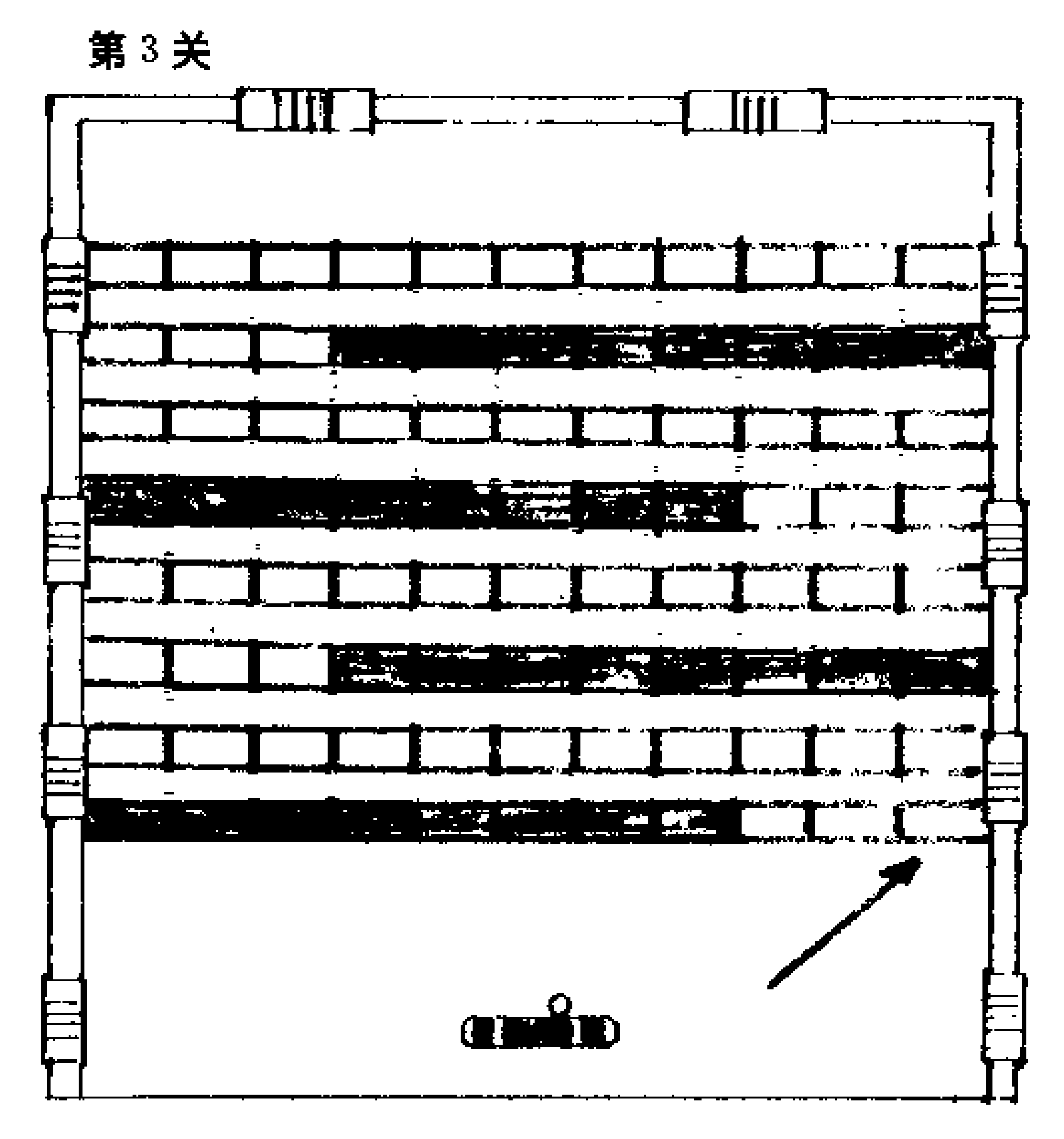
本关无现成的缺口，通常把托体向右稍移，从最靠右的一直排撞出一道缺口，把小球送上最顶部空间，任其自由冲撞。这时若能获得一分三的淡蓝色胶囊，此种场合效率极高。

第2关：



本关呈一直角三角形状，最底一层为须两次方能击破的灰色砖块，唯有右端是一块粉红色砖块，一次即可击破。特别是它的上面就是整块空间，小球被送上去后，下面有厚厚砖块层垫着，因此左冲右撞，效率极高。本关要注意防守右端送上小球的缺口处，提防小球由此落下。

第3关

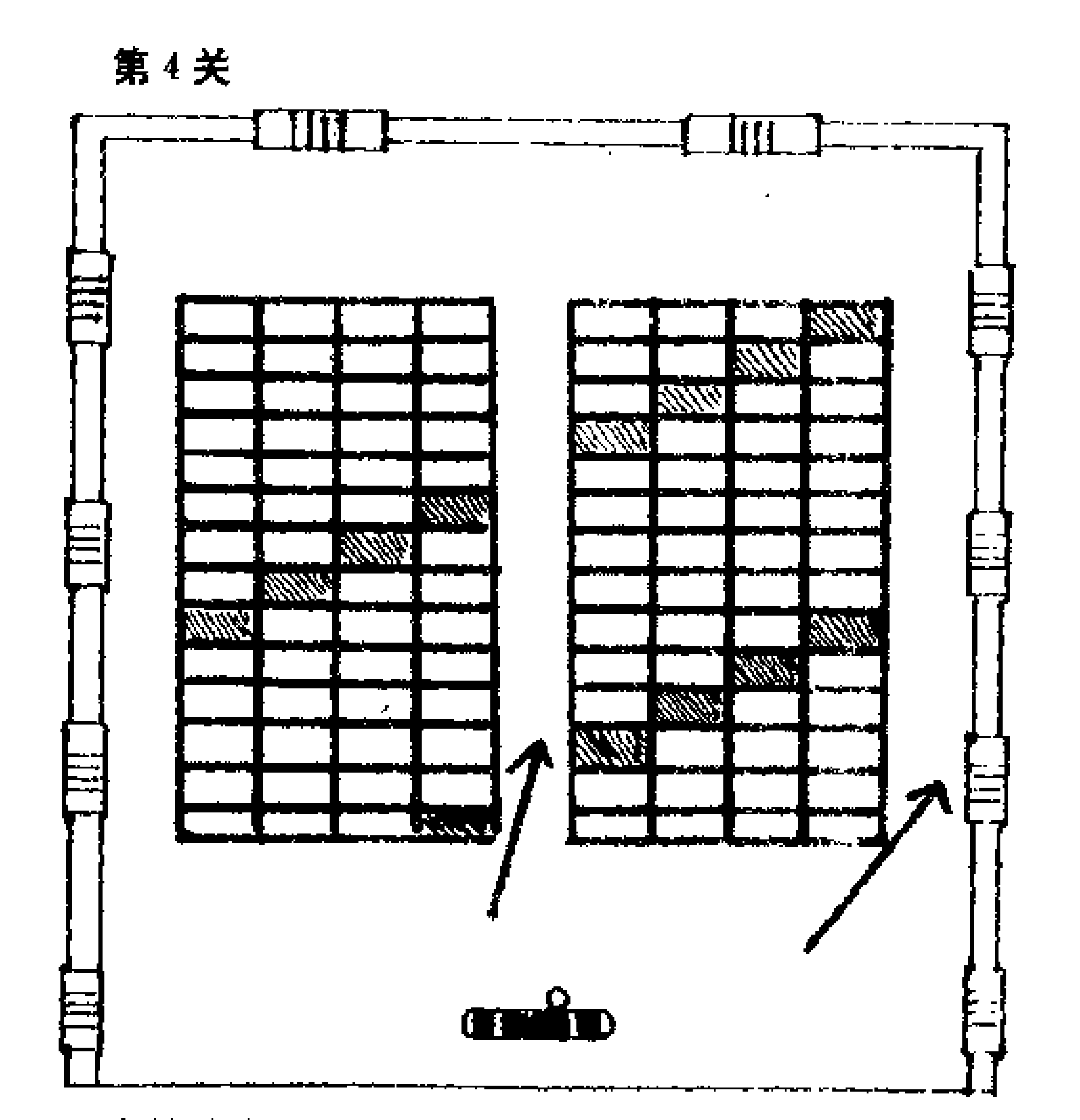


本关形势险峻，8层砖块通栏列开，而且相互间离、散开，把下层空间大大压缩，意味着推挡小球的速度加快。最

难的是本关有四层黄色砖块，为永久性的"金砖"，久攻不破。若球上了二层以上，有助于小球增加撞击机会而不易坠落。但最下层的却大大阻碍了小球向上的机会。

本关最下层右端3块蓝色砖块可一次击破，小球非由此送上不可，难度较大，确实需要眼明手快。

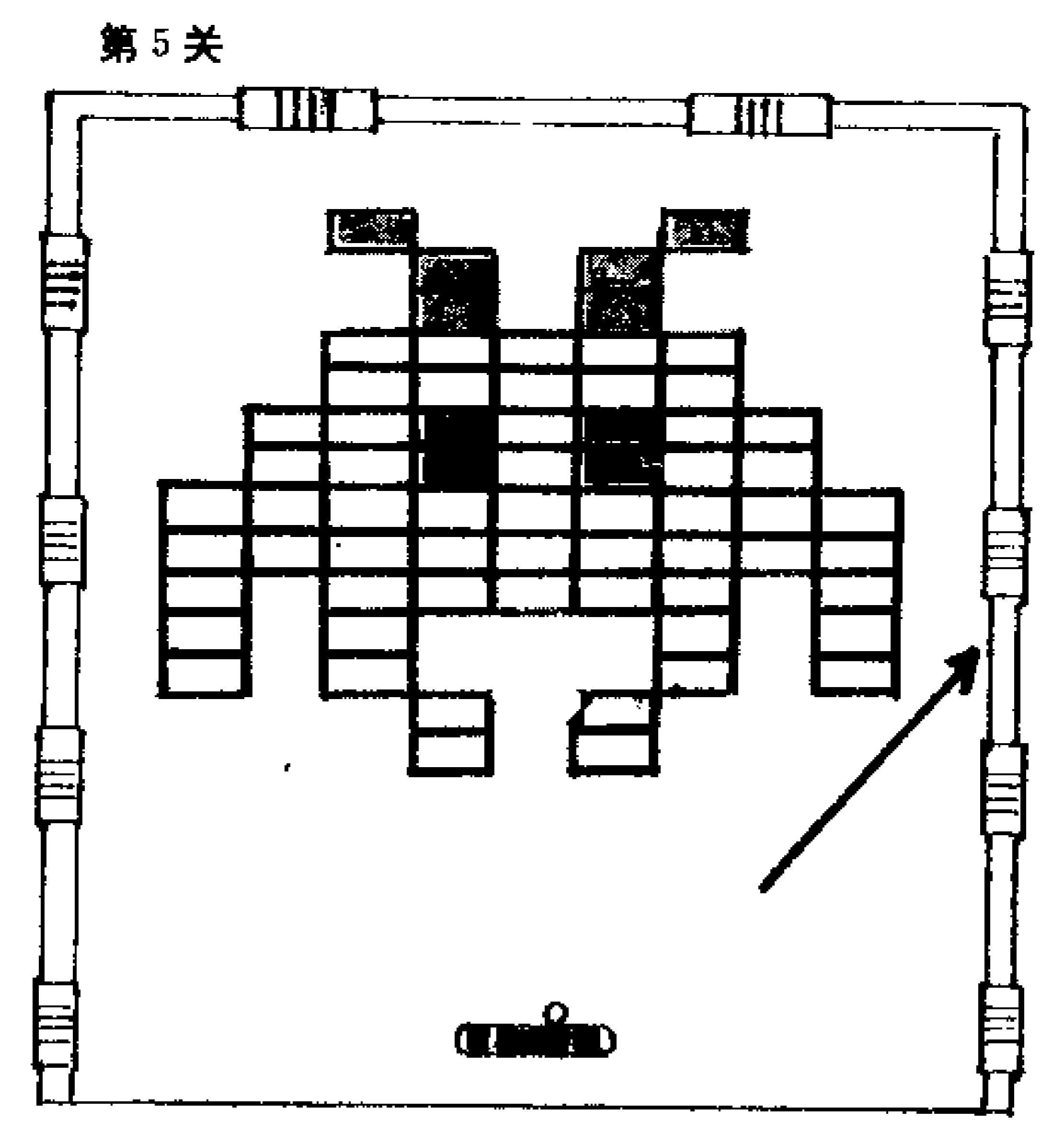
第4关



本关砖块的排列规整，为两个长方集合体，留下左中右三个通道。

图中砖块按色块呈斜条状分布，间中只有三个斜条灰色砖块，要两次击破，其余各色砖块一次可击破。3个通道中，通常开始时也是由右侧通道把小球送上，多次撞击后由中、左通道落下，特别要注意防守中间通道。接住小球后又设法由右或由中送上。

第5关

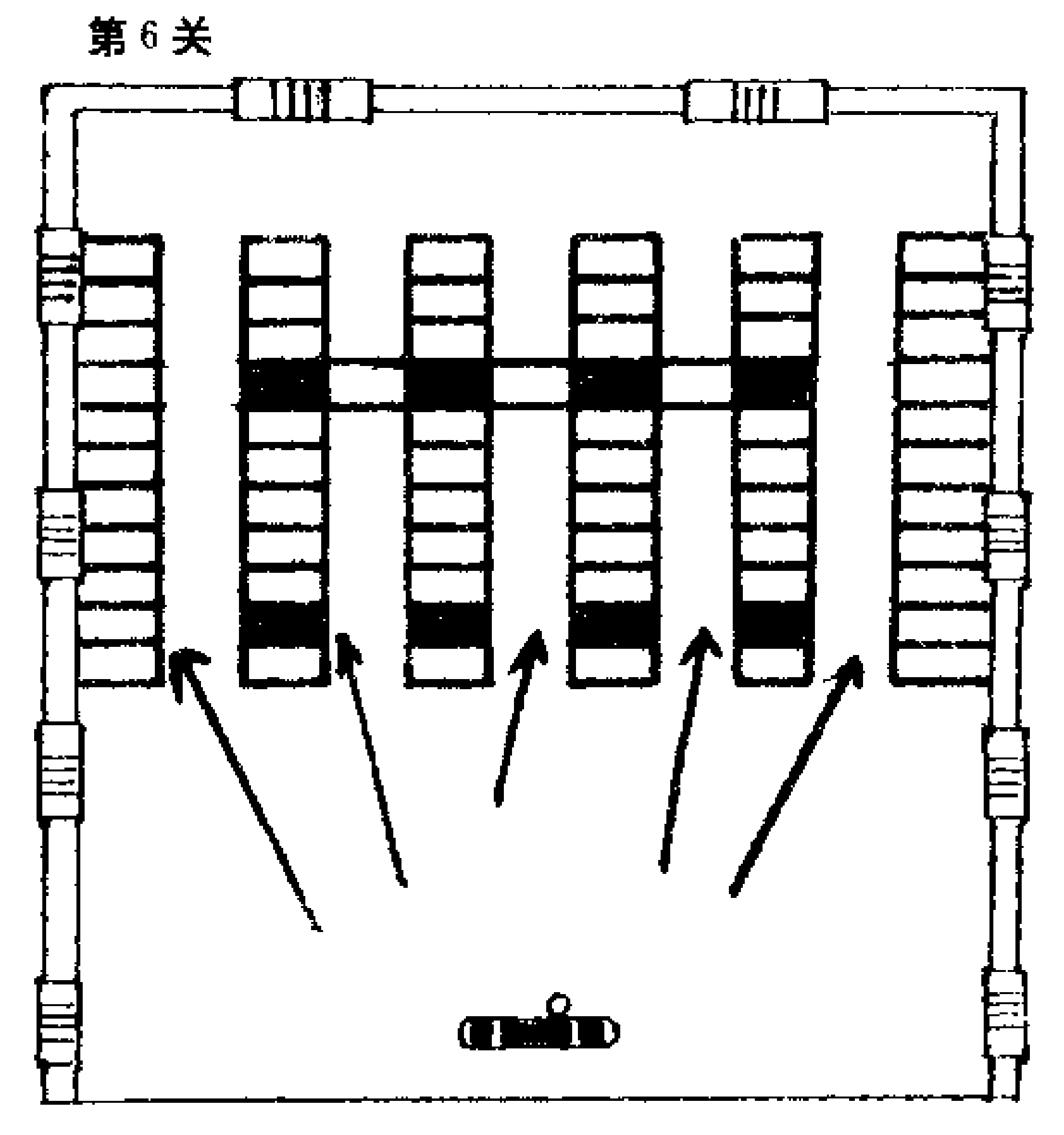


本关阵图形状复杂，左右对称。除顶上6块，中间4块杂色砖块外，其余均是两次方能击破的灰色砖块，增加了难

度。

本关仅有左右两通道，因此小球通常只能由右方通道送上。但多次撞击后从两个通道坠下的可能性都有，防守时必须左右兼顾，密切注视小球在上方的动态，以便及早移动托板。

第6关

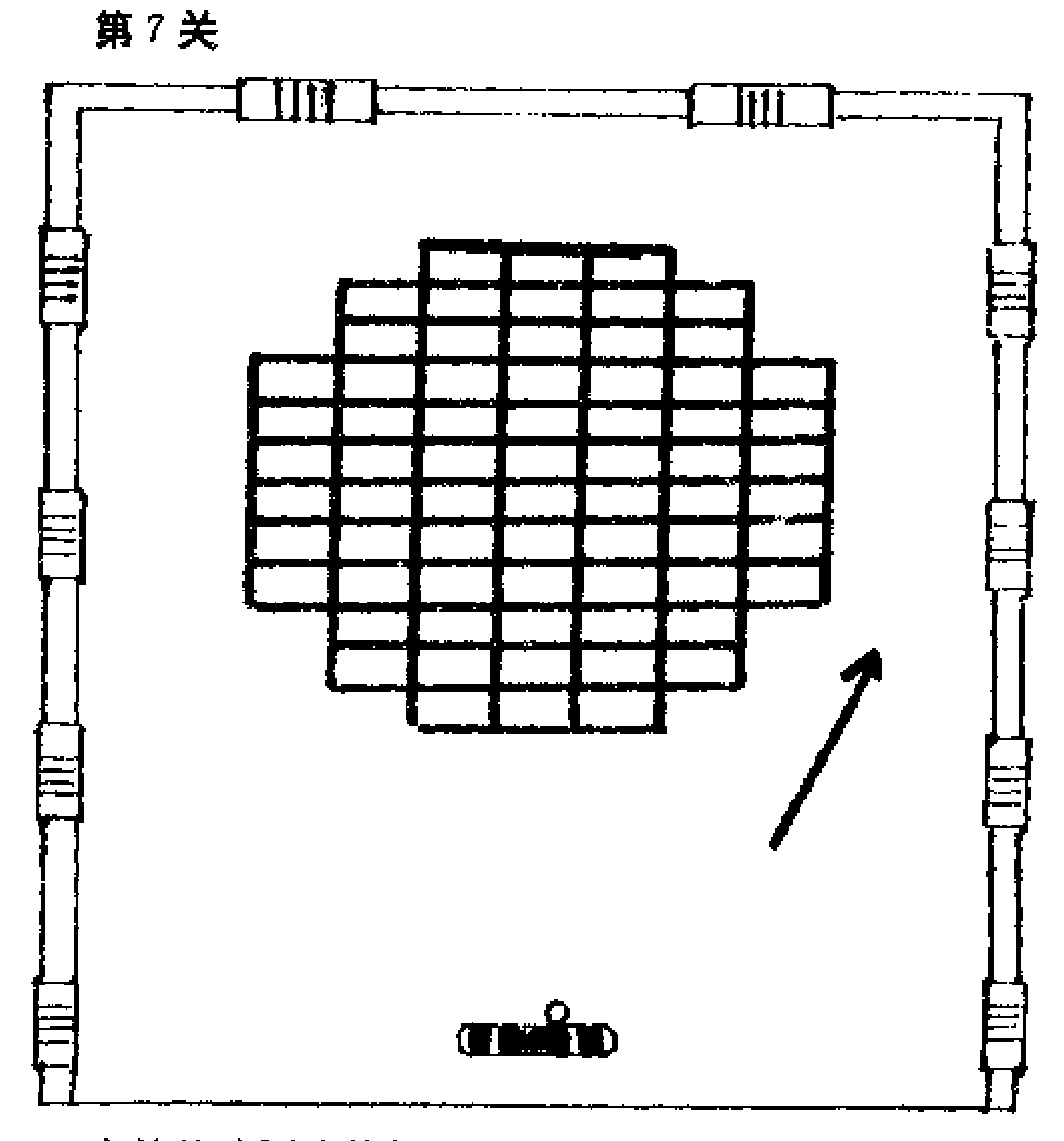


本关砖块排列成6个直排，中间留下5个通道，中间4排在上部和下部分别有一上一下的两块黄砖，其余杂色砖

块一击即破，唯有“金砖”屹立不动，尤其是下方的 4 块会成为小球往上运动的障碍。

由于本关有 5 个通道往上送上小球的途径多，选择的路线的余地相对就大得多了。当然，中间三个通道因有“金砖”挡道，被撞回的可能性大，走侧面为好。

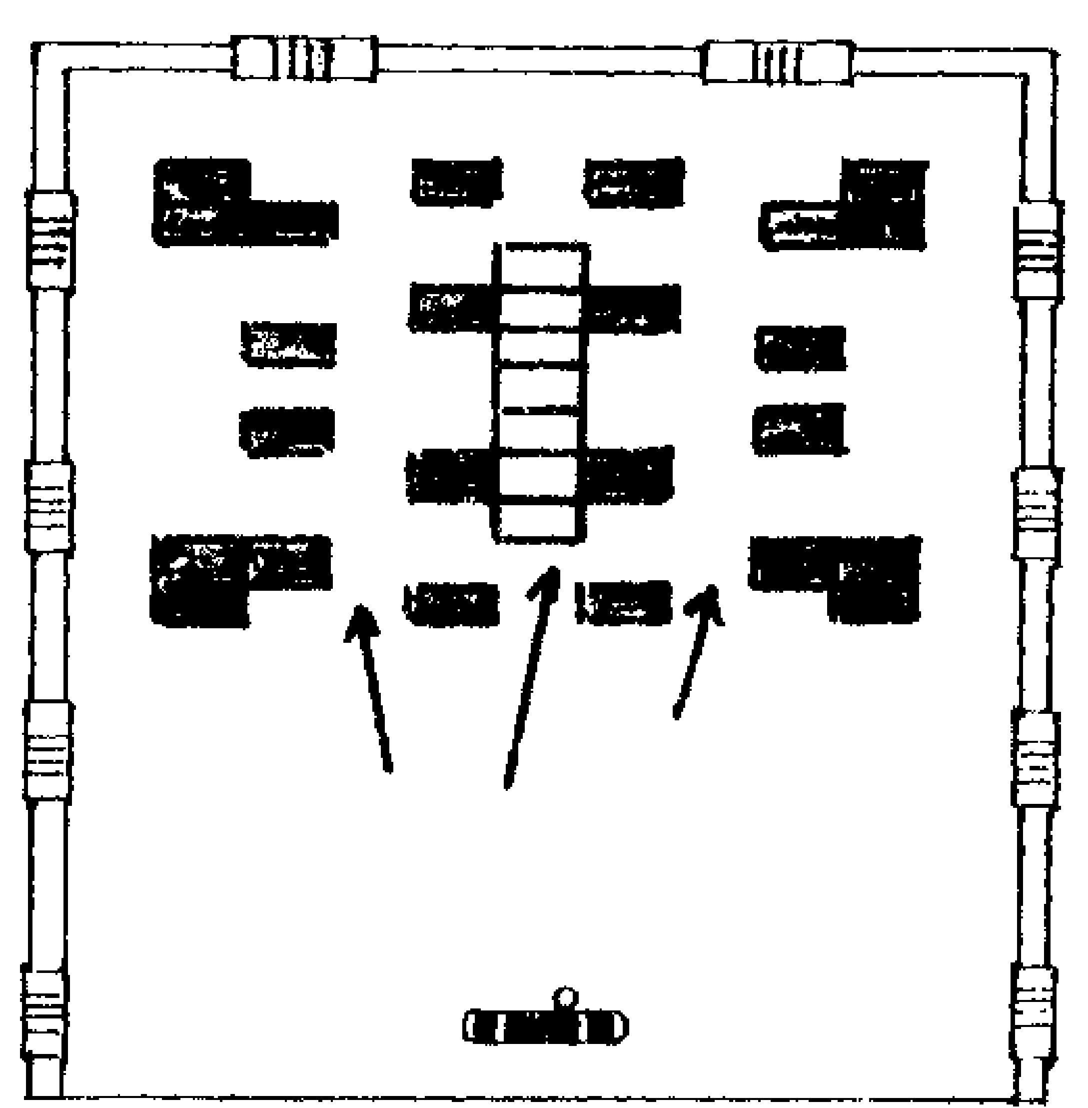
第 7 关



本关的阵图比较规整，呈一中间大两边稍小的集合体，中间部分密接，没有通道，而且全由杂色砖块构成，并无黄

色砖块和灰色砖块出现。即小球一击则破，意味着无特殊障碍。由于只存在左右两通道，自然开始时送小球的位置在右侧通道。此关若能获得深红色胶囊，按动连发的红A钮，击落砖块最为有效。

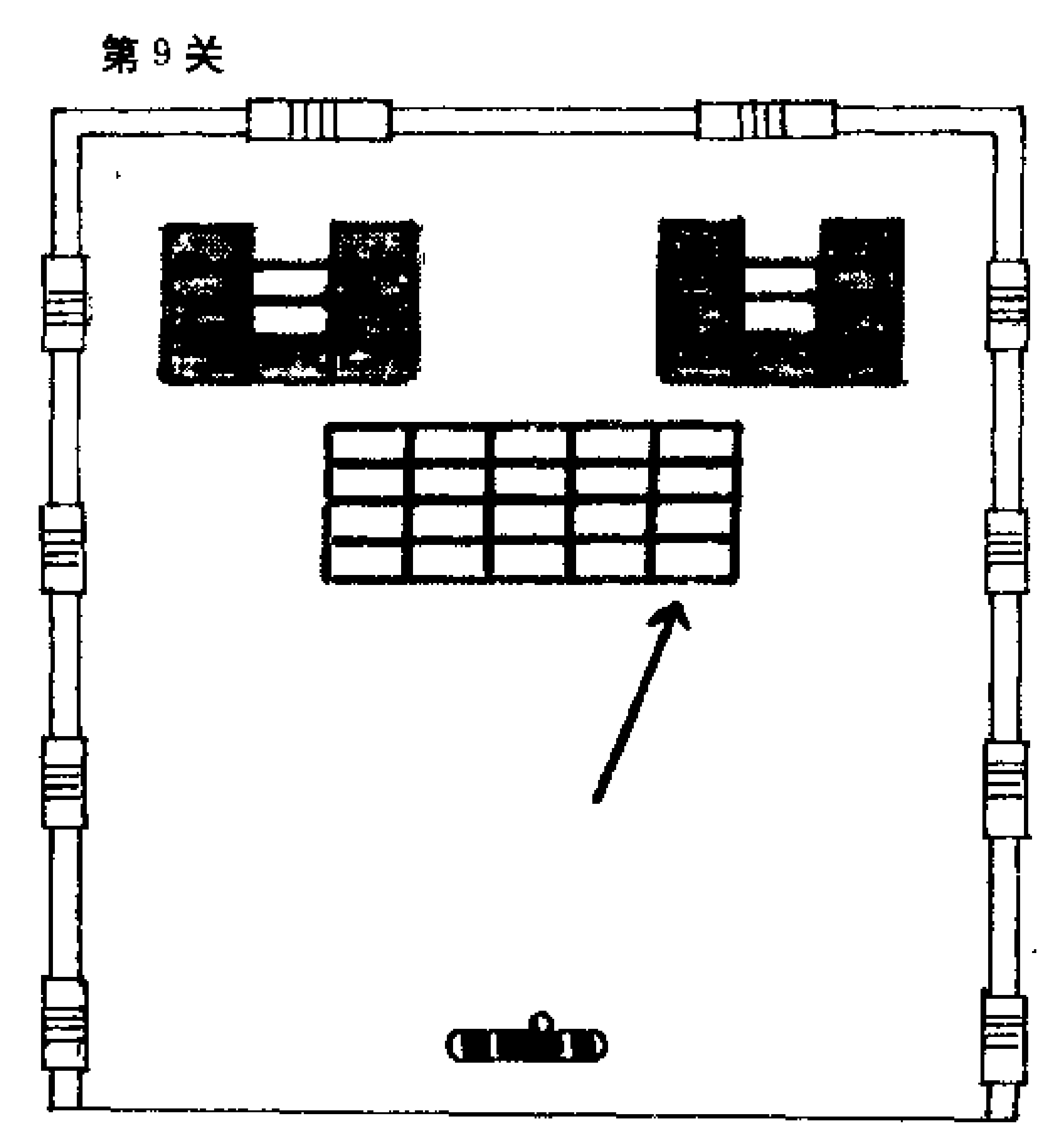
第8关



本关的阵图看起来十分零乱分散，只有中间部分砖块稍为密集，且是杂色。由于砖块大部分是攻不破的“金砖”，只要你能攻下夹在中间的7块杂色砖，此关即能攻破。

当然你把托板稍左移，对准杂色砖块攻打是办法，但其他通道只要小球上去后，冲撞方向变化多端，效果亦好。若能获得发炮的深红色胶囊，对准中间一梭子，效果最为理想。

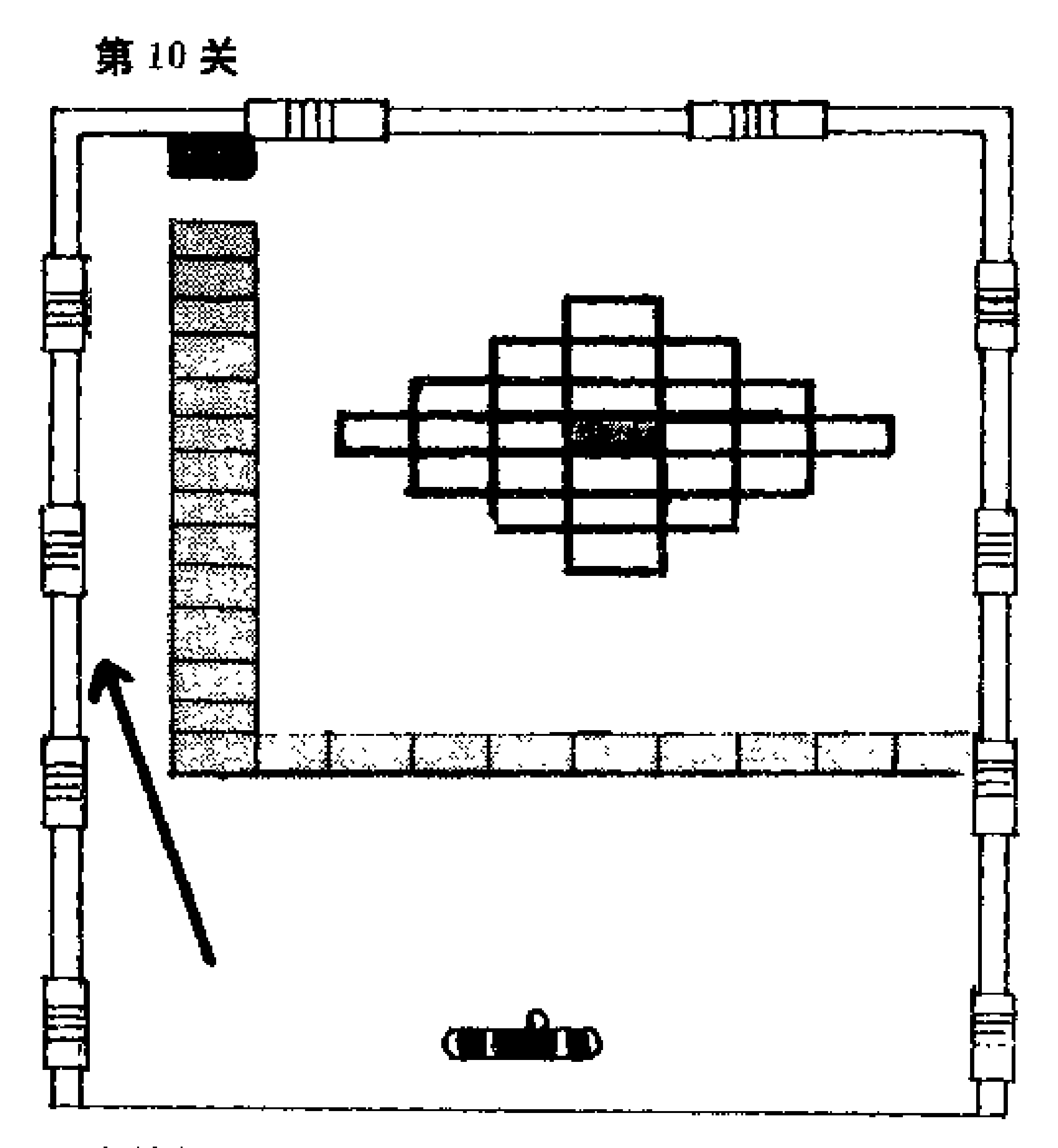
第9关



本关由3块集合体呈倒品字形组成，上方两个方块由“金砖”镶边，里面藏着两块杂色砖块。下方大方块全是杂色砖，易于攻破。

由通常的最右通道送上砖块，往往被“金砖”顶回。因此先击毁下方杂色块为好，特别是右下端一块砖藏着深红色胶囊，获得机关炮后，此方块很容易攻毁。之后送上小球的机会较多，待“金砖”怀中的几块杂色砖块被小球在弹撞中击中后此关才被攻破。

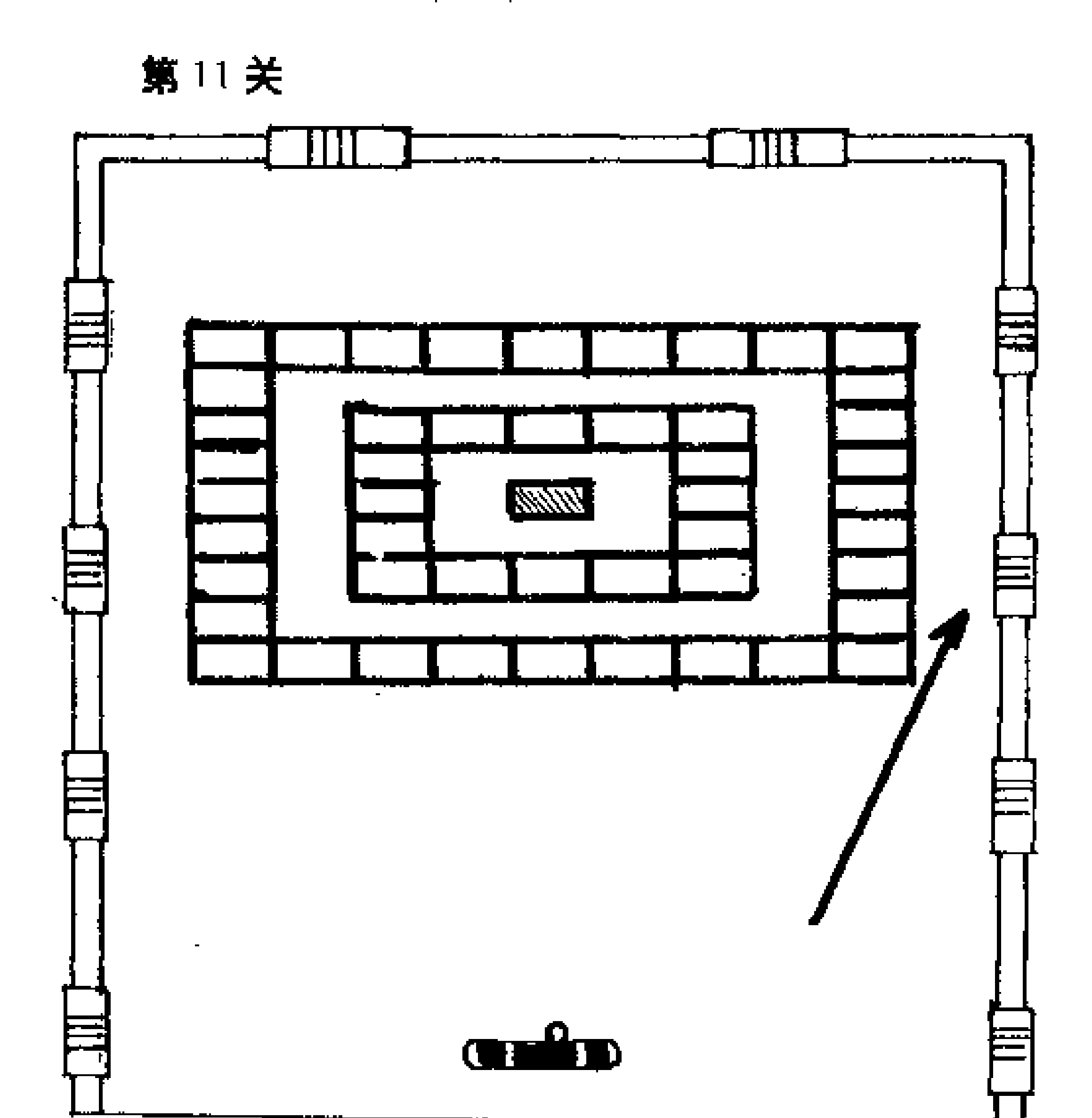
第 10 关



本关外围由“金砖”组成，里外都不能击毁。金砖墙仅有左上方一个缺口，是小球能进入墙内唯一的通道。要由

此缺口进入，首要的就是把小球由左边通道送上去。因此游戏开始后，你不能直接送球上左通道，只有在球落下时把落点控制在托板的左半部分，使小球从左飞去，此时若应用搓球技术，效果较好。小球一旦进入内部，不容易再从里外出，这里若获得一分三的淡蓝色胶囊，三个小球在里面频频乱撞，框内杂色胶囊即刻毁尽。

第11关

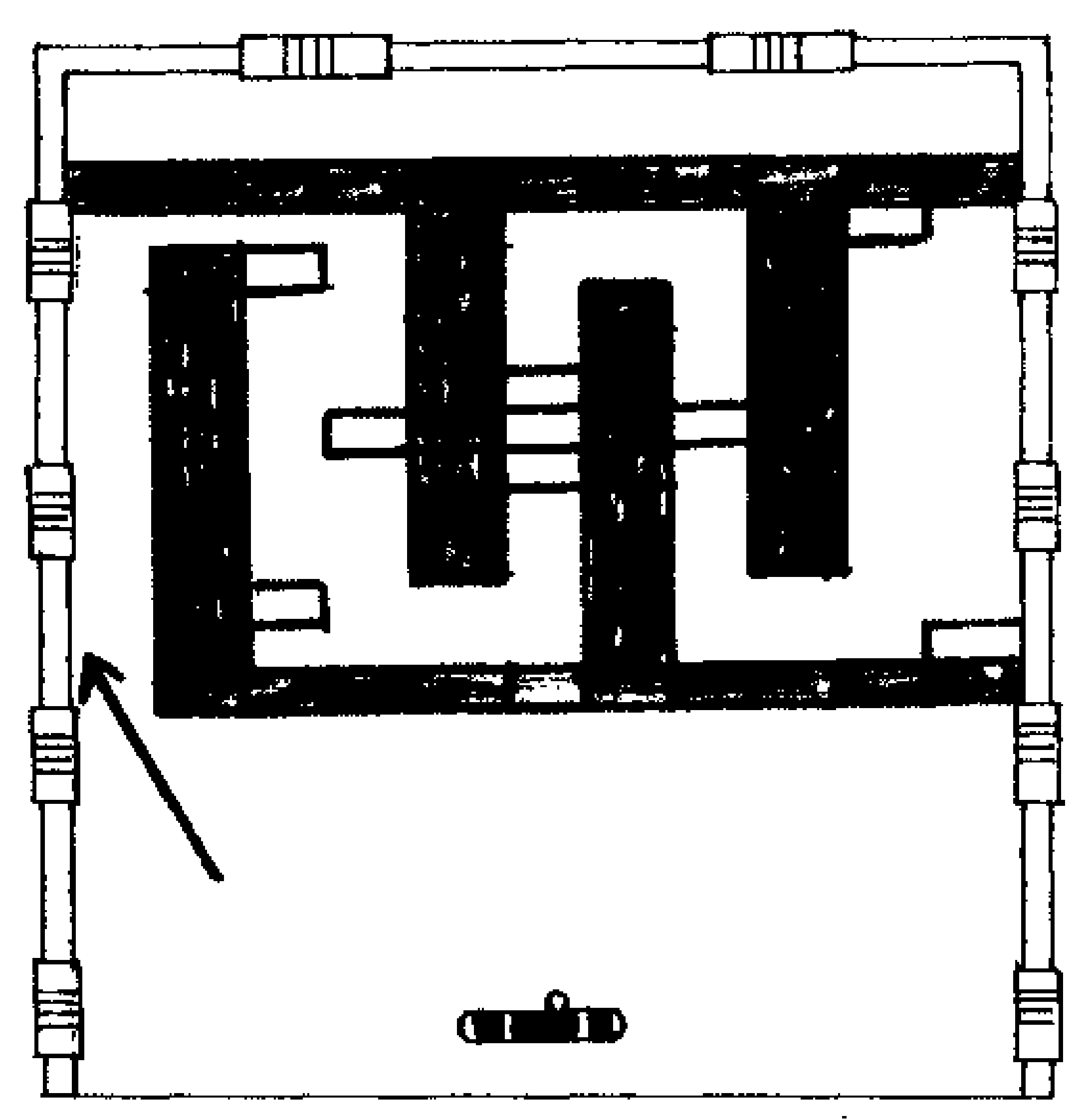


本关十分规整，呈一个回字形，中间多一块砖，全由灰

色砖组成，每块砖两次均可以击破。

本关的最佳路线仍然是从右侧通道把球送到顶层，把最上层砖块撞出缺口后，小球落入回字形中，命中率大大提高，但灰色砖也不过两次击毁，小球还会落下来，因此有其他攻击效果的胶囊不要轻易放过。

第 12 关

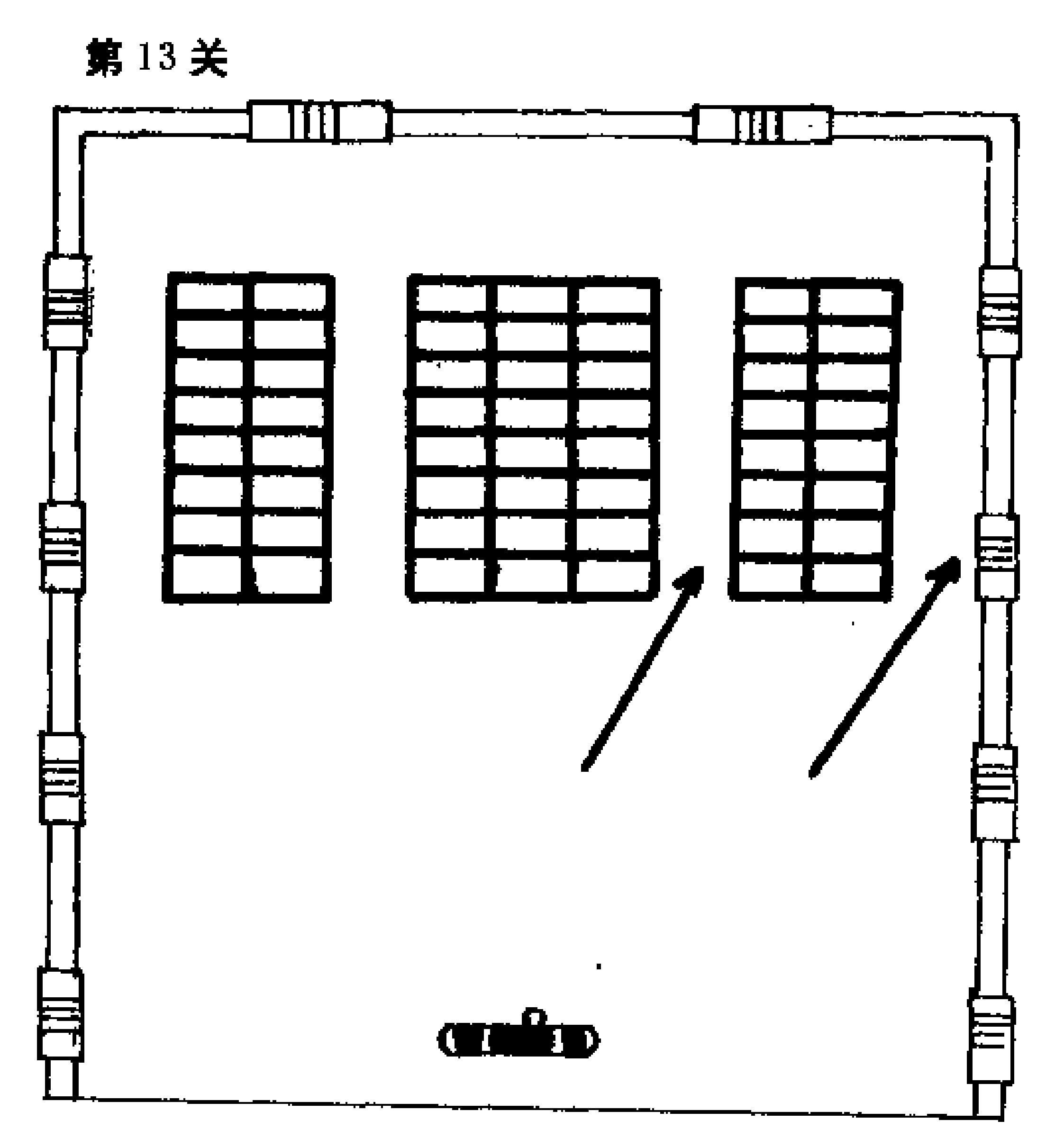


本关的阵图与第 10 关相似，外框全由“金砖”组成，而且只有左边一条通道，通道顶部留下唯一的一个缺口。因

此本关的攻关方法与第10关相同，要控制小球的落点在托板左侧一些，让小球往左角飞去，进入左侧通道。

本关“金砖”框内复杂一些，多了三条“金柱”，每条“金柱”在末端处空有稍大些的缺口，小球只有经过这些缺口才能进入另一空间。不过，只要小球进入框内，十有八九的机会能破关。

第13关

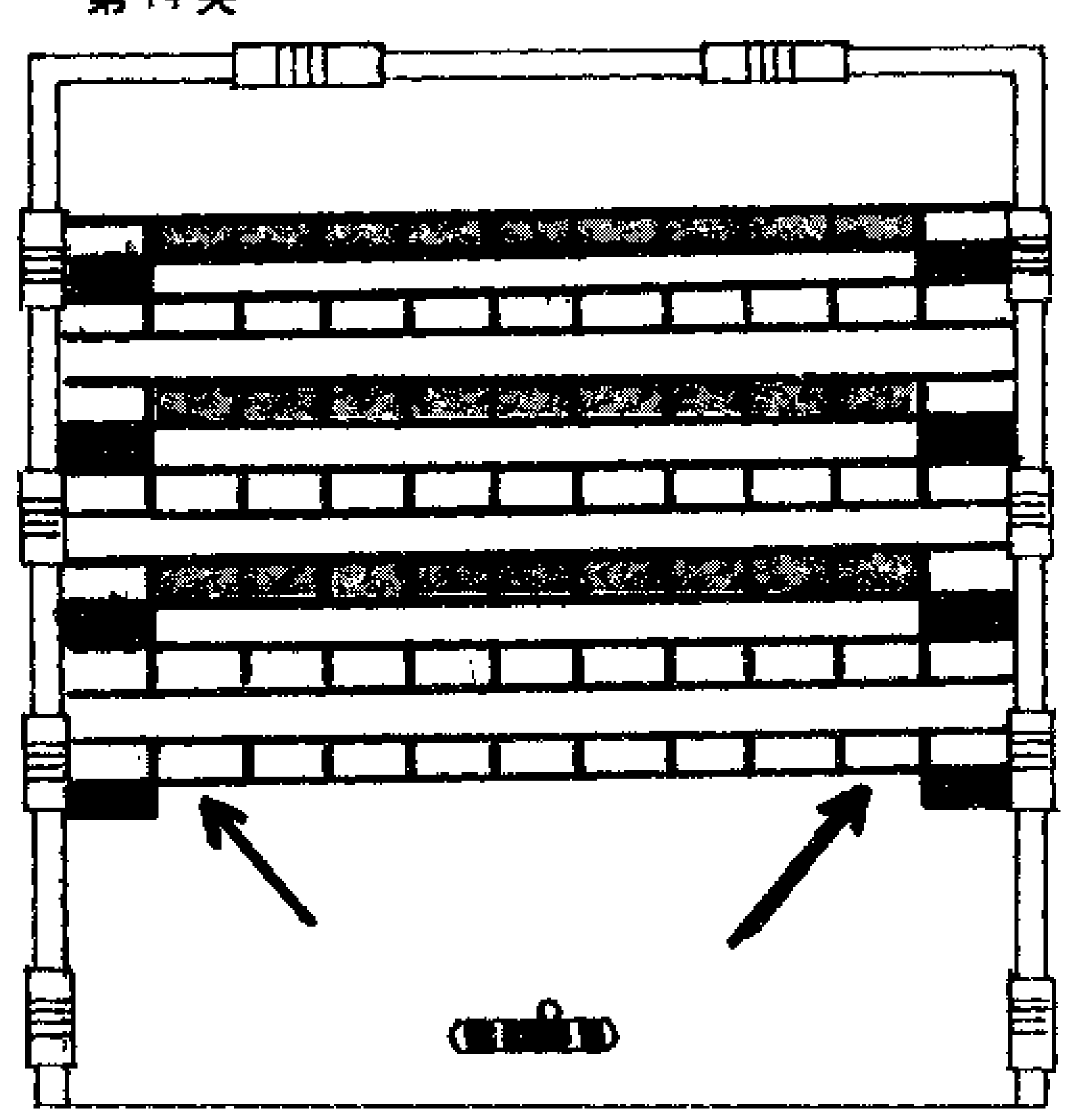


本关阵图十分规整，而且全由杂色砖块组成，攻击过程

中不会受到大的障碍，3 条通道均可送上小球，难度不大，但由于通道比较狭窄，小球落下时速度相对快，通过出口时方向改变骤然多变，接球往往不及。



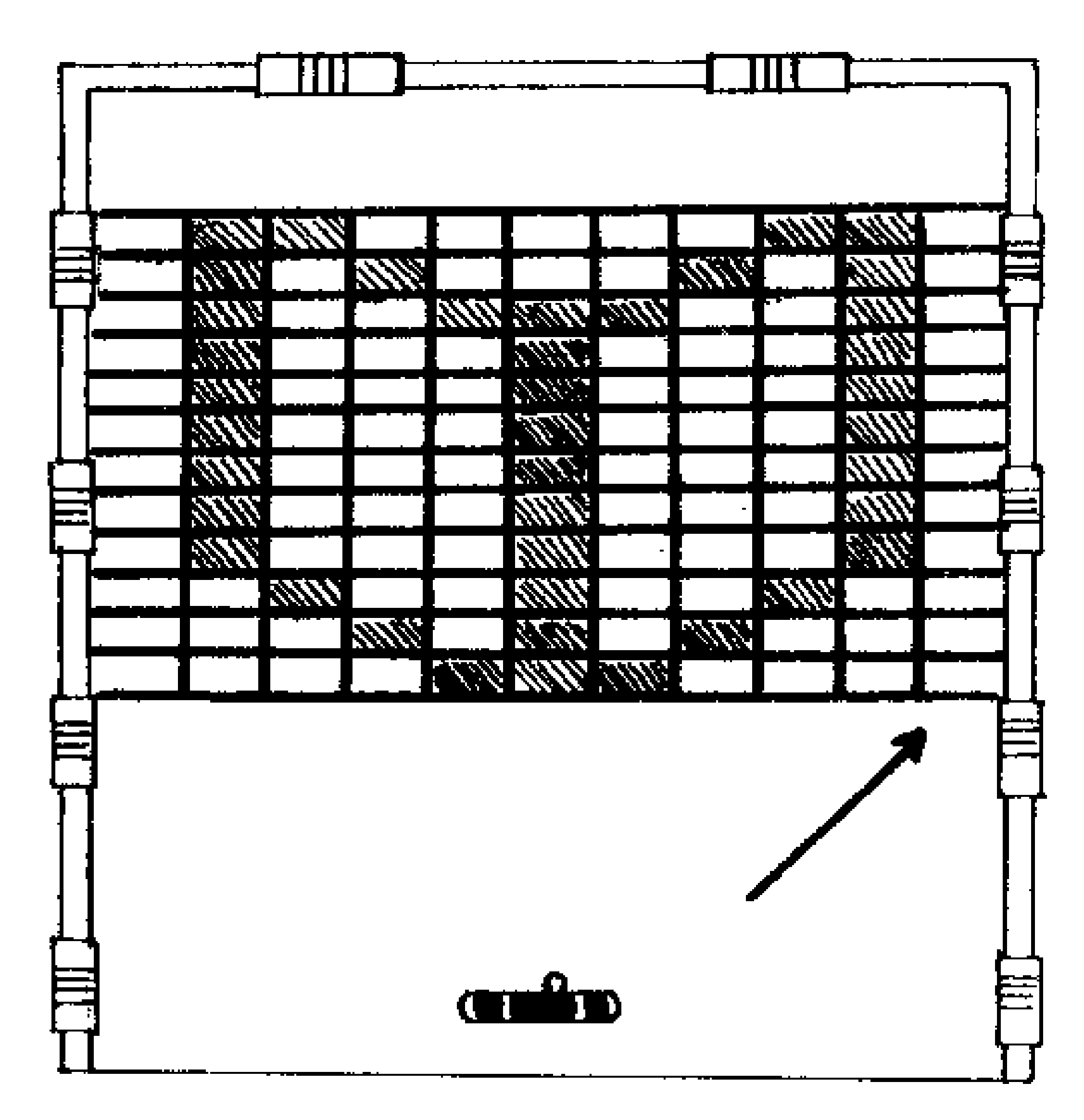
第 14 关



本关从外形上有些类似第 3 关，全由横条砖块层层密布。不同之处在于单数横条下的两端均有一块“金砖”保护，因此进攻的方向要避开这护端的“金砖”，中部杂色砖块容易击落，最难的就是“金砖”上面的砖块必须是小球从上

侧面落下时才能击中。另外，1、3、5 层的中部是灰色砖块，要两次才能击毁，自然也增加了进攻的困难。

第 15 关



本关 12 层砖墙组成严严实实的屏障，无固定的通道可循。阵中没有攻不破的“金砖”，但有中字形的灰色砖块，占据着较大的面积。本关避免从正中攻打。一是因为空间太逼；二是灰色砖块居中，理想的打法仍然是攻打右侧，若能

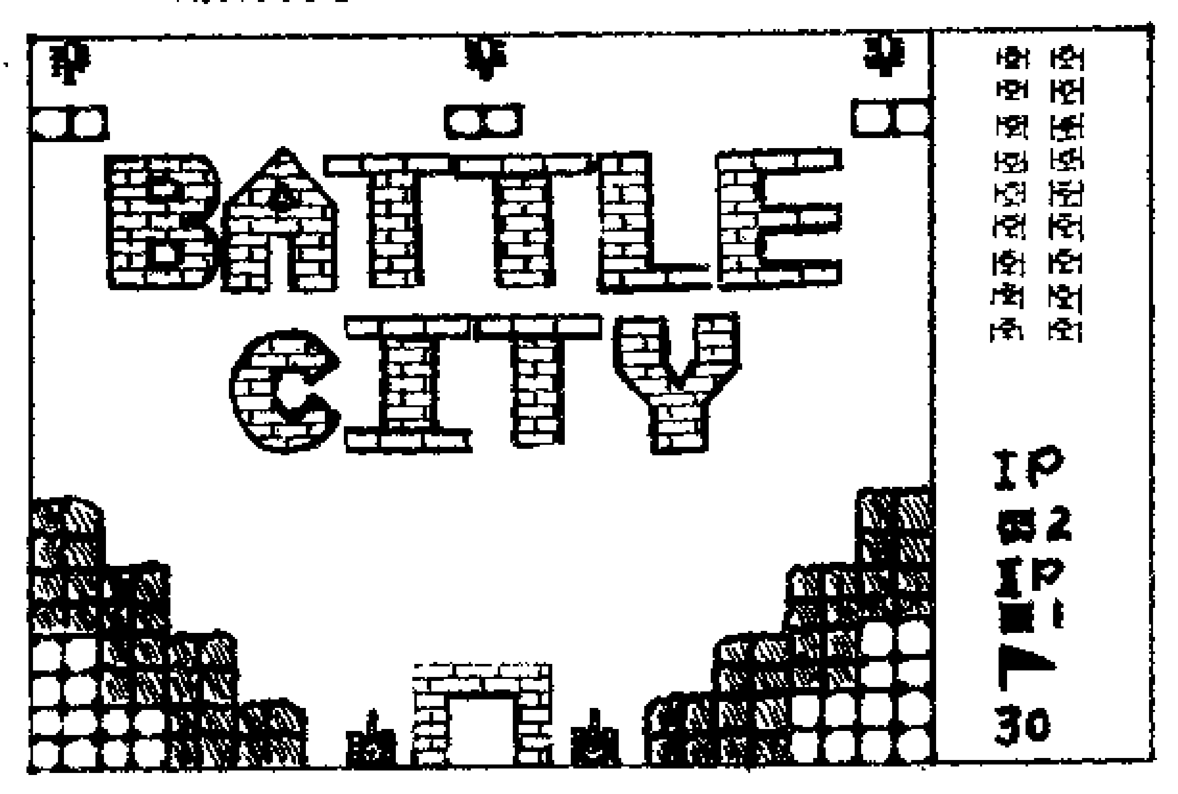
打通一条路，送小球从中字顶部进入，但难度极大。这种密集型的砖集合体，得到机关炮后连射效果最好。

三、《坦克大战》攻关法

《坦克大战》是电视游戏机者老少兼宜的入门节目之一。它开发的较早，但若干年长盛不衰，遍受欢迎。它的特点是：画面鲜明，目标明确，节奏较慢，无时间限制；玩者可攻可守，上下左右驰骋，可自己布阵，随心所欲；可自由选关，避免单程式过关多次无法破关而引起的兴味降低；亦可两人同时玩，你左我右，分兵把关，互相配合，以整体战术克敌制胜。

因此本节目不仅可以训练你的机智灵活，还可以培养你集体作战、互相协作的整体意识，朋友之间、兄弟姐妹之间、夫妻之间，配合默契，联手对敌，常常乐此不疲，欲罢不能。本节目攻关法的介绍立足于两人玩的前提，立意就在于充分发挥本节目这一突出的优点。

1、设计构思



顾名思义，本节目是敌我双方坦克之间的战斗。各场战斗并无时间限制，以一方被消灭完告终。

·攻守趋势

从整体来看，敌方坦克处于攻势，我方处于守势，敌方无大本营的基地设置，免除了老窝被攻破之忧，而我方设置了大本营（以鹰为标记，位置在画面下方正中，上方和左、右方由砖墙围起）。因此在每一场战斗中，我方坦克的任务除了要设法消灭敌人，首要的还是要保卫好大本营，严密防范敌方坦克接近大本营或清除掉大本营周围的保护物。因为大本营一旦被功破，鹰被打死，无论我方坦克如何完整无缺，保持强大的杀伤力，此场战斗均以敌胜我败结束。

· 坦克研究

①敌我双方坦克的共同点是均能移动和射击，不同点则是：在数量上敌方坦克占有优势，每一次战斗拥有的数量为 20 辆，而我方仅为两辆，以每辆有 3 次生命力计，不过为 6 个辆次。

②从种类上来看，我方坦克自始至终为一种类型不变，而敌方坦克共有 4 种类型，功能和威力各异。

③尽管在以上几点中敌方都占有优势，但我方坦克有获取各种宝物的机会，以上几种劣势可以得到大大的弥补。

④我方坦克和敌方 4 种坦克中的 3 种均是一次被命中即被消灭，但敌方的重型坦克由特殊材料制成，要被 4 次击中才会报销。

⑤敌方坦克之间的炮弹无杀伤力，可以穿透而过，而我方两辆坦克之间若互相射击，被射中一方虽然不会被击毁，但会暂时处于瘫痪状态不能移动，此时，只能被动挨打，很危险。

· 我方坦克

我方坦克数量为两辆：一辆为黄色，由操纵器 I（主机）操纵；另一辆为绿色，由操纵器 II（副机）操纵。两辆坦克每次战斗开始时布于画面下方，一左一右，护卫着中间的大本营。我方坦克每辆的基本生命数为 3 次，每获得一次"坦克宝物"可增加一次生命，被敌方击中 1 次减少 1 次生命数。生命数量在画面上战场外右下角显示。一般带子中的我方

两辆坦克不能互借生命，但新出的一种带子中一方被消灭后保留着从另一方借取生命的机会。

我方坦克的行进路线由方向钮来操纵，按上、下、左、右方即产生上、下、左、右行的效果，非常简单。

我方坦克发射炮弹按 A、B 钮均可。如果按红 A、B 钮可以获得连射效果。炮弹射击的速度在获得 1 个“五星宝物”后会提高 1 倍，获得 2 个后能一次射击两枚，获得 3 个后炮弹可以击穿钢墙障碍。

· 敌方坦克

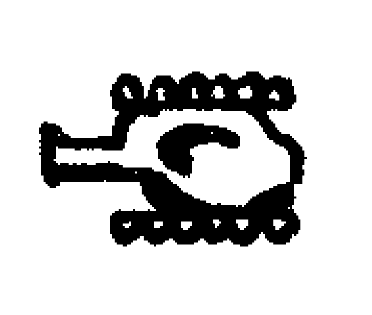
敌方坦克在每次战斗中有20辆，但不会一窝蜂涌出，在画面上经常保持着 3 辆（后 35 关次出动量提高到 6 辆）。损失一辆以后即刻补充一辆，库存的数量在画面战场外的右上角显示，帮助你掌握还有多少辆敌方坦克未出动。

敌方坦克由画面上方的左、中、右三个出口处驶出，线路经常改变，无规律可循。

敌方坦克碰头后改变路线，但发射的炮弹不会互相击中。它们经过宝物出现的地方也无法获取宝物（有些带中也可获取宝物）敌方坦克分为四种，其速度、威力、防卫能力，以及代表这些能力的分数也不一样，现分别介绍如下：



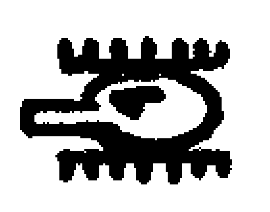
重型坦克——400 分，要 4 次被击中才会消灭。出现时为淡绿色，被击中变黄色，第 3 次击中变白色。



速射坦克——300分，发射出的炮弹速度为通常的两倍，中弹即毁。



轻型坦克——200分，能快速移动，中弹即毁。



普通坦克——100分，移动和发射均为通常速度，中弹即毁。

·宝物介绍

每次战斗中，阵地上常常会出现各种“宝物”，它们或可以增加你的一次生命，或使你获得速射炮弹的威力，或让你得到刀枪不入的本领，或能令敌方坦克暂时不能移动，或使你的大本营成为铜墙铁壁，敌方坦克攻克不下。“宝物”出现的地点不固定，特点是：

①有时在障碍的隐蔽深处，有时更在敌军频频穿梭的

弹林弹雨之中。

②时间有限制，你在这段时间拿不到手，它就会自动消失，使你失去机会。

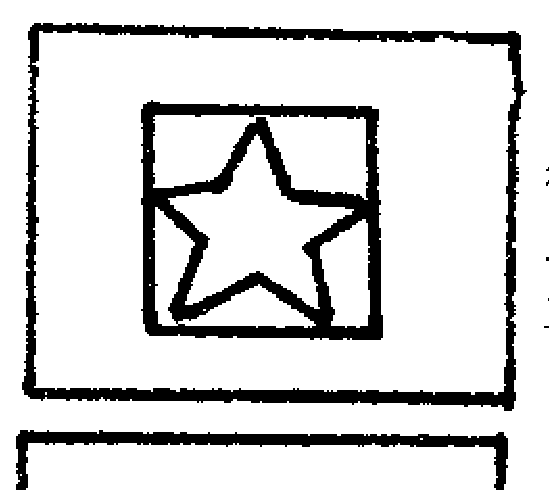
③各种宝物交替出现，寻找不出固定的活动规律，有些关中这种宝物不至一次，有些关中又久不露面。

· 获取宝物的要点

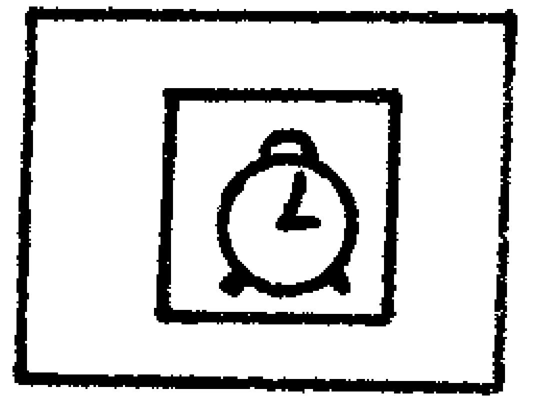
①自身的安全第一，否则"偷机不着蚀把米"，连自己老命也送掉。

②注意大本营被敌军趁虚攻击，否则舍本求末，得不偿失。

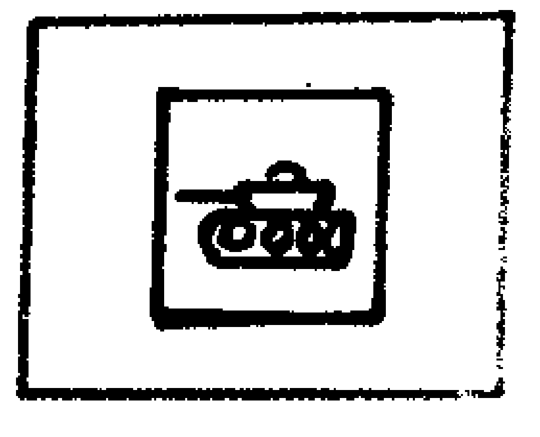
③注意有时间限制，"宝物"不是永久存在的，它的闪灼停止，即消失不候。



五星——500 分，使你获得速射能力，威力增加一倍，第二次获得可连发二枚炮弹，第三次获得可穿透钢壁。



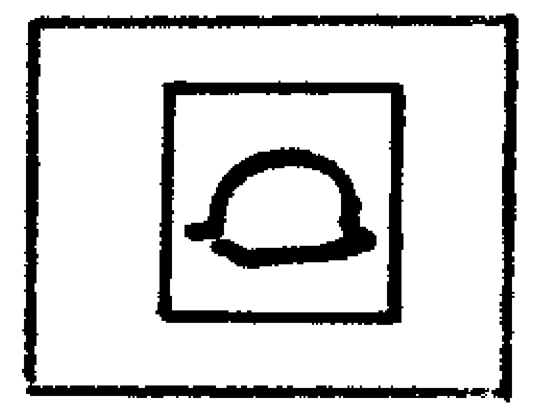
定时钟——500 分，使敌坦克静止不动，只有挨打的份。



坦克——500 分，使你增加一次生命。



神雷——500 分，使画面上出现的敌方坦克立即消失。

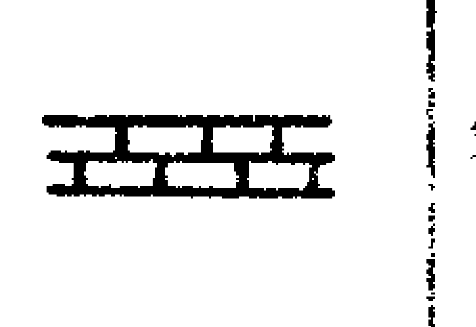


钢盔——500 分，使你全身得到保护，敌方炮弹不能伤害你。

·障碍物介绍

敌我双方的战斗不是在坦荡的平地上进行，之间常常隔着各种障碍物，这些障碍对敌我双方都是公平对待的，即于你有保护作用的，敌方也得到同样的好处；于敌方有碍的，你同样也带来不便，因此如何利用这些障碍物，是对你

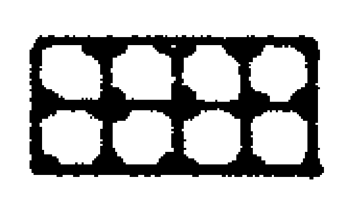
战略战术水平的考验。



砖墙——两发炮弹即可击穿。



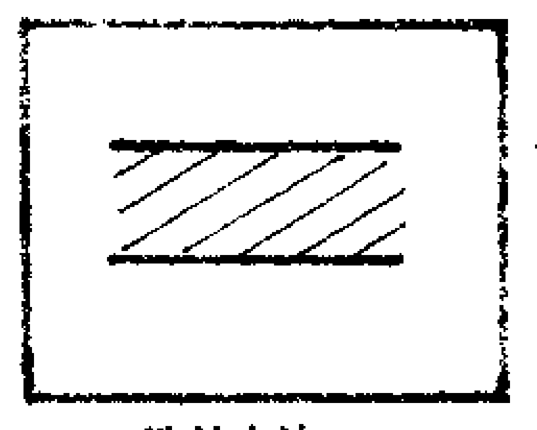
树丛——坦克可以穿过，但隐蔽其中难以发现。



钢壁——敌我双方的坦克均不能击穿，但我方坦克取得第 3 颗五星后即可击穿。



河流——敌我双方的坦克均不能通过，但炮弹可以穿越。



冰雪——我方坦克在上面会打滑，常常使你刹车不及。

2、选关方法

本节目有35个基本关可以由玩者自由选关，方法是在按下开始键、画面正中位置上出现字样后，不要等该第一场战斗的画面出现，当即按下A钮，数字便由1往上增加。若数字超过预想数，可按B钮退回，若有红AB钮的操纵器，可加选关速度，红A钮快增，红B钮快减。

目前市面上出售的《坦克大战》节目中，35个基本关之后，又增续了第二个35关，阵地的布局是前35关重复，但敌方坦克的数量与威力级别提高，数量由3辆增为6辆，坦克的类型表现为重型的增加普通型的减少，战斗越发激烈、刺激。第二个35关没有选关功能，因此从其第1关（即第36关）起，你就得注意保存自己，集累生命数和战斗力，否则半途而废，难以打通全关。第70关以后，重新倒回第1关，但你集累下的生命数和作战能力能够延续带入。

3、攻关方法

本节目分前35关和后35关，共有70关之多，我们不可能逐关给大家介绍，也无多大必要一一详述。其实，虽然

每关阵图各异，也就是每个战场上障碍物的布置有所不同，每次敌方出动的坦克类型不完全一样，但其数量、出口处、我方大本营和坦克出现的位置等方面都是固定不变的，因此也有一些基本的规律和方法是共通的，只要了解它，融会贯通，灵活运用，终可以达到得心应手的境地。

·以防为主

本节目属于攻守战类型，敌方进攻，我方防守，并歼灭入侵之敌。这是区别于一般进攻型节目的最大特点，这类节目中通常我方操纵的主人公可以一味地猛冲猛打，只要保护好自己，没有后顾之忧，而且每次攻关时间多有限制，到了时限攻不下关即宣告失败。本节目没有时限的威胁，但有一个全靠你保护的大本营牵制着你，这是要时时牢记的。因此两辆坦克分布在大本营两侧，左右保卫，倘大本营前没有可御敌弹的钢壁，或者钢壁过短，敌坦克可以从上发射炮弹或从上入侵，中路的防守显得更为重要和紧迫，因此通常两辆我方坦克不能停留在战斗打响时的正左右方，应往上移动一些，最好占据大本营上方的左右两角。共同对付上方，兼顾左右各一侧。

如果正中位置有威胁，其中一人则要移至正中，兼顾一侧。

·以攻为守

前 35 关难度不大，为了加快结束战斗，也无须死守大本营。我方两辆坦克可适当上移至中场，或由一人在下防

守大本营，一人冲至前场，特别是获得连发两枚炮弹功能后，杀伤力大时，甚至冲至底线，横扫左右，令敌方坦克方才显现就被击毁。这种以攻为守的战术在某些场合是很奏效的。

·尽可能去获取宝物并有效应用

各种宝物为我方提供了不同的补给和方便，自然要充分珍惜它们。每种宝物从分数上都是相同的500分，说明它们同等重要，威力不分上下。而且出现一段时间后它们都会消失。

各种宝物的功能不一，因此满足了我们不同的需要，在某种场合充分显示出它的价值。比如在战斗打响后，我们迫切需要的就是增加杀伤力。“五星”把炮弹发射速度提高，进而增加一倍的发射量，能使我们的实力大大加强，因此它特别受到欢迎，常常令许多玩者一见就猛扑过去。当敌坦克大举南下围困了你，或兵临大本营周围时，你感到已危在旦夕，这时“神雷”即刻解危，把敌坦克一瞬间炸个干干净净；这时“钢盔”也颇具威力，令你枪炮不入，大可在敌坦克群中横冲直撞，似出入于无人之境；“定时钟”的解危功能也是不容忽视的，它令敌坦克如死龟一般动弹不得，任你从容收拾；“坦克”补充生命的功能自然是什么时候都受到欢迎，特别是到了后35关，没有选关功能，“保命”和积累生命显得尤其重要。

当然，获取宝物得量力而行，若情况危急，大本营攻破在即，你还离守而去，那势必会受到惩罚。再如宝物周围敌

军重重，你想在枪林弹雨中去“玩命”，多数时候也要“壮烈牺牲”的。这时需要勇气，更需要智慧，懂得“巧”取的人才能达到既保全了自己又获得宝物的目的。

·分兵把关，配合默契

此节目是单人，双方都可以玩的游戏，但单人玩时，防守三方，常常孤掌难鸣，顾此失彼，前面几关简单尚不吃力，特别是后35难度加大，又无法选关功能，无论你怎样尽心用力终在敌众我寡之中感到回天无力。双人玩时，若仅是多了一个帮手，各自为政，我行我素，战局也不一定怎样有利。我方两辆坦克唯有既分工，又合作，逐步到达配合默契的境界，才能发挥出克敌制胜的战斗力。

通常敌坦克的进攻路线不止两条，非简单地左右分工即成。有时各有侧重，又得联手攻堵一两股敌人，甚至两人要背靠背地互相保护，其中一人失慎，另一人就会暴露于敌军火力，腹背受敌；其中一人阵亡，结果另一人成了孤家寡人，情况就会如一人玩时那样艰难。

·分析阵图，确立攻守方案

要做到分工准确，稳操胜券，每关阵图显示后可按开始（停出）钮，静止画面，我甲、乙两方可在分析阵图的基础上，确立攻破此关的战斗方案，此战前的分析研究在后35关中显得尤其重要，其主要内容包括：

①此关中障碍物的布置有何特点，特别是钢壁和河流的位置如何，因为它决定了敌方坦克大略的进攻路线；砖墙

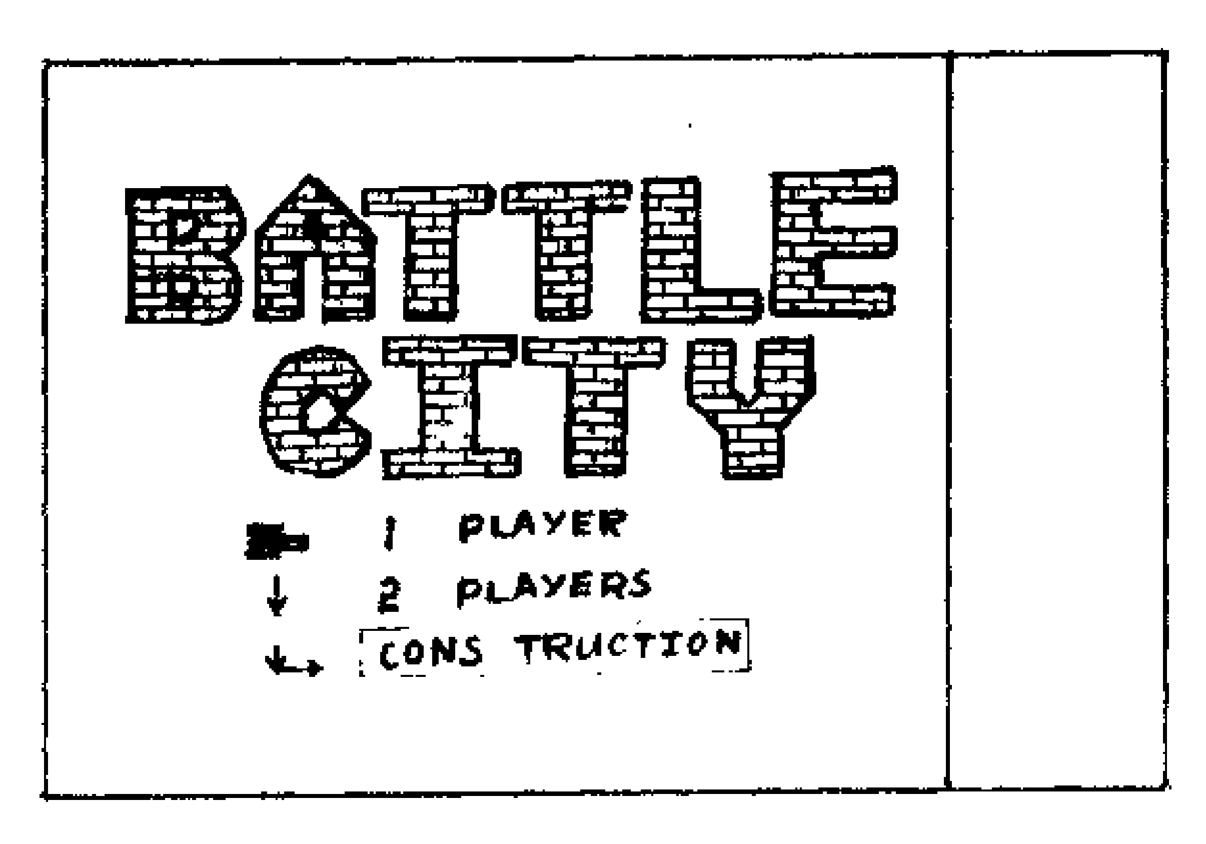
能被双方击穿，只能起一时的障碍作用，不能过分依赖；树丛对敌方坦克无害有益，而于我方则会防碍视线，看不清其中是否隐藏着敌坦克，或进入其中后迷失操纵方向。三种障碍物中钢壁对敌坦克的大致走向影响最大。

②认清了敌方坦克进攻的大战略，确定如何分兵把关则有了依据。总的来说，我方坦克的位置得以大本营左右两上端为有利，左右防卫的责任始终是明确的，黄坦克护左，绿坦克护右，上方共同负责，若大本营正中有被攻击的危险，其中有一辆必将居中顶住，或兼原职责的一侧，或由另一辆坦克接手，视情定夺。

③心中有了底，待战斗打响后，敌方坦克尚未逼近，我方坦克占领有利位置后，应打穿阻拦的某些砖墙部分，按红AB钮，应用连发功能远射，尽量把敌方坦克消灭在远处。但此时要特别注意，炮弹是一枚一枚射上的，前一枚未碰到物体爆炸后，后一枚不能射出，因此当已有坦克射击威胁住你时，这种远射后的空档会使你无还手乏力，应掌握好场合。

4、自己布阵的操作

自己布阵是本节目固定70关之外的附加游戏。节目中基本35关的阵图是制作者设计好的，不可更改，但为了发挥你的创造性，本节目增加了这一功能，让你自己在敌我双方之间任意去设置障碍物，其具体的操作如下：



①当节目一开始后，最初出现了如图的画面，黄坦克炮筒所指方向出现三行字，第1行是“一人玩”，第2行是“双人玩”，第3行是“自己布阵”。按选择钮，坦克自上而下移动，当移到第三行时，当即按下开始钮。

②这时画面上除了下方正中出现大本营外，左上角处停着黄色坦克。按动方向钮，黄坦克会上下左右移动。同时按A钮，这时画面上就会留下各种障碍物。具体操作方法如下：

按1次A钮，坦克位置左方建起砖墙；

按2次A钮，坦克位置下方建起砖墙；

按3次A钮，坦克位置右方建起砖墙；

按4次A钮，坦克位置上方建起砖墙；

按5次A钮，坦克四方全为砖墙；

按 6 次 A 钮，坦克左方筑起钢壁；

按 7 次 A 钮，坦克下方筑起钢壁；

按 8 次 A 钮，坦克右方筑起钢壁；

按 9 次 A 钮，坦克上方筑起钢壁；

按 10 次 A 钮，坦克四方筑起钢壁；

按 11 次 A 钮，形成河流；

按 12 次 A 钮，形成树丛；

按 13 次 A 钮，形成冰雪；

按 14 次 A 钮，形成空地。

若你对原设计下的障碍物不满意，可以在原处再按钮，新出现的障碍物就抹掉了原来的图像，可以反复修改直到你满意为止。

③布阵完毕，按下开始钮，画面上出现最初的三行字，但电脑对你的布阵图有了记忆。你重新按选择钮，选择是一人玩还是二人玩。

④再按两次开始钮，你设计的布阵图出现。若你把原来的敌坦克三个出口处封掉，或我方两辆坦克的位置占了，电脑会自动消除。

就这样，你自己设计的坦克大战就开始了。

四、《小叮当》攻关法

《小叮当》是一个趣味性很强的冒险游戏，场景丰富多彩，情节紧凑而富于变化，构思精巧，设计出色，技巧性强，难度适中，成人与儿童皆宜。

1、游戏内容

小叮当的四位好朋友大雄、技安、阿福和宜静，被魔怪抓走，分别囚禁在三个不同的世界之中，小叮当为了营救好朋友，勇闯外星，大闹魔境，直捣海底，与各种妖魔鬼怪展开了生死搏斗，终于战胜了魔怪，救出了四位好朋友。

2、游戏方法

该游戏为一人玩游戏，共分三大世界：外星基地，魔境，海底迷宫。小叮当从第一世界开始，目的是救出朋友大雄；然后进入第二世界，目的是救出朋友技安和阿福；最后进入第三世界，目的是救出宜静。

·小叮当威力的计算方法

显示小叮当威力状况的记号，出现在画而的右侧，如试管状，蓝色升降，标志着小叮当威力的升降；红色升降，则标志着小叮当威力损耗的多少。

小叮当被敌方击倒时，威力就会减少。

小叮当恢复和增强威力的方法，是吃到叮当饼和活力糖。

·小叮当分数的计算方法

小叮当的游戏机会刚开始时只有三次。

在游戏过程中，小叮当的分数会获得增加，当分数达到 2 万分、8 万分、20 万分、50 万分时，可获分别增加一次游戏机会。此外，如果吃到叮当饼和活力糖，也可以帮助小叮当增加游戏机会。

刚开始时，小叮当的分数只有 8 分。显示小叮当分数增减的数字，出现在画面的上侧。

·选关方法

小叮当游戏共分三大世界，一般的游戏方法是从第一世界出发，闯过第一世界，才能进入第二世界，闯过第二世界，才能进入第三世界。循下面介绍的方法，就可以选择直接从第二世界或第三世界开始游戏。

选择从第二世界开始：按选择钮一次，同时按开始钮、A 钮、B 钮。

选择从第三世界开始：按选择钮二次，同时按开始钮、A 钮、B 钮。

·续关方法

当小叮当被打倒后，立刻同时按开始钮和方向钮，就能

在原地再次开始继续游戏，而无须从头开始。

·画面标志的识别

画面上侧中间的数字，是小叮当分数增减显示；

画面右侧中间的试管状标志，是小叮当威力增减显示；

画面右侧上方的数字，是小叮当游戏机会次数的显示；

画面右侧下方的物状标志，是小叮当已获取的秘密武器的显示。从第二世界开始，此标志消失。

·操纵器使用方法

方向钮——操纵小叮当上下左右的移动。从第二世界开始，可操纵8个方向的移动。从第三世界开始，只要操纵得当，可使小叮当飞翔于空中。

B钮——在第一世界中，按B钮时，可发射已取得的秘密武器；在第二世界中，发射武器则需同时按A、B钮；在第三世界中，按B钮则用于取舍宝物，按一下为取，再按一下为舍。

A钮——在第一世界中，按A钮可进入隐藏门。在地下画面时，按A钮，可使小叮当跳跃；在第二世界中，A钮或B钮，用于武器发射（冲锋枪与小灯）；在第三世界中，按A钮可发射空气枪，只能左右射，而不能上下射。

选择钮——用于选关。

开始钮——用于游戏开始和继续游戏。

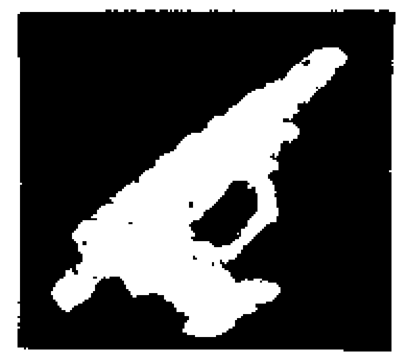
3、武器与宝物介绍



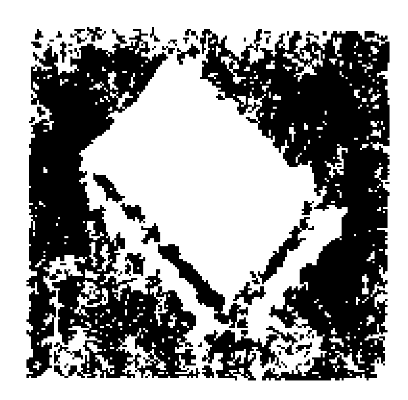
叮当饼——吃了叮当饼，可恢复原有的威力，并可增加2000分。



活力糖——吃了活力糖，可恢复和增强威力，比叮当饼效力更大，并可增加5000分。在三大世界中，各有两颗活力糖。



冲锋枪——可发射子弹。



空气枪——以空气的压力，击倒敌人。



强力扇——扇动强力击倒敌人。



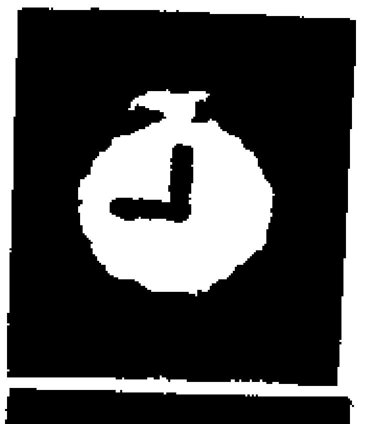
金砖——取得金砖，可得1000分。



钻石——取得钻石，可在瞬间消灭画面上所有敌人，并可得2000分。



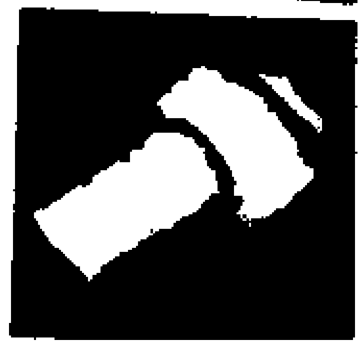
连射饮料——取得连射饮料，可使各种武器发射由单射变连射，并可得2000分。



魔钟——取得魔钟，可使敌人在 5 秒钟之内不能移动，并可得 2000 分。



1UP 叮当饼——取得 1UP 叮当饼，可增加一次游戏机会，并可得 1000 分。



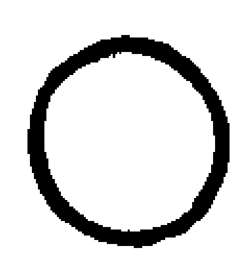
小灯——小灯是一种攻击力较强的武器，在第一世界获得，以带入第二世界使用。



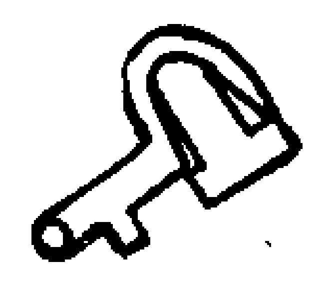
披风——取得披风后，就不怕敌人的撞击和子弹(以 4 次为限)。

技安——在第二世界中救出的技安，成为小叮当的战友，会扔出石块，以抛物线落下，击倒敌人。

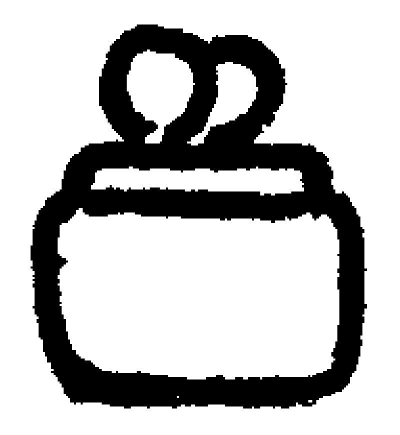
阿福——阿福也同技安一样，被救出后成了小叮当的战友，他会使用冲锋枪，同时向两个方向射击。



通过圈——取得通过圈，可开启到达秘密房间的通道。



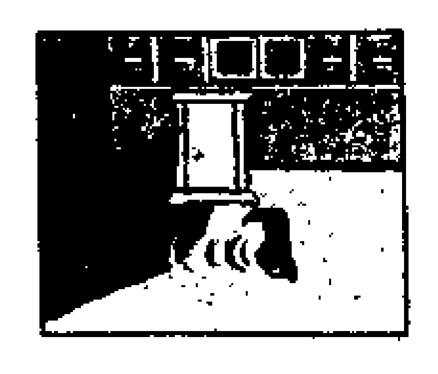
钥匙——取得钥匙，可开启宝箱。



聚物袋——取得聚物袋，可多携带 2 个其它宝物，即可携带总数为 3 个的宝物，而一般只能拿取一个宝物。



护身符——这是在第三世界中打败恶龙的必要宝物，只要将护身符往恶龙身上一贴，就可以击败它。



隐藏门——进入隐藏门，可消除障碍，自由移动到任何地方。

4、第一世界　外星基地

第一世界是3D画面，展现出一个规模庞大的外星基地，由若干组建筑群构成，这是游戏的地上画面。此外，还有游戏的地下画面，地下画面尤如一条长长的通道。经由地上画面中的特定入口，可由地上画面进入地下画面。

小叮当在第一世界中的目的是救出大雄。他要寻找并循正确路线，经历三个阶段，穿行于各种建筑物，与各种魔怪战斗，同时不断寻找和获取各种武器和宝物，最后要与牛魔王决一死战，只有战胜牛魔王后，才能救出好朋友大雄，并进入第二世界。

·武器与宝物介绍

冲锋枪、空气枪、强力扇、活力糖、叮当饼、隐藏门、连射饮料、1 UP 叮当饼、小灯、钻石等，当击中某一物时就会出现。

叮当饼、魔钟、金砖、钻石等，当击倒敌人后就会出现。

隐藏门是一种很方便的宝物，在特定的地方射击三次，隐藏门就会出现。第一世界中一共有 8 个隐藏门，分布在不同的地方，找到并好好利用它们，对你大有帮助。

连射饮料共有 3 瓶，一瓶在地表面上，一瓶藏在地上，一瓶则藏在地下通道中，最好全部都拿到。全部拿到后，可以一次连射 4 次。

1 UP 叮当饼是超级宝物，取得后可以增加一次游戏机会，一定要拿到手。它就藏在地下通道的某一尽头处。

小灯是一种很有威力的武器，也是唯一可以从第一世界带到第二世界去的武器，在第二世界中将大有用处。

活力糖一共有 2 颗，吃掉后可大大恢复和提高小叮当的威力。

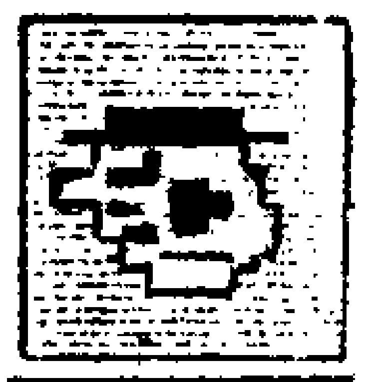
·敌方介绍

第一世界中的敌人，被小叮当的冲锋枪击中后，约 1 秒左右的时间内，会不断闪烁光点，且无法移动，但它此时处于无敌状态，不怕任何攻击。这是一大特点。

另一特点是，敌人都具有强弱不等的撞击力，被敌人

撞着，小叮当的威力和分数都会减少。当然，敌人被小叮当击中，其撞击力也会减弱。

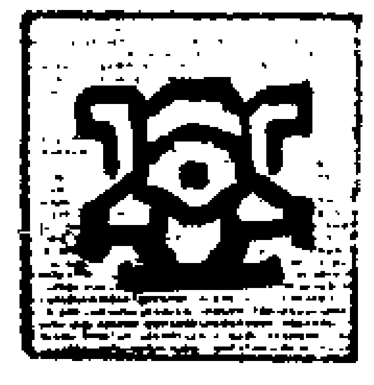
敌方角色共有１１种



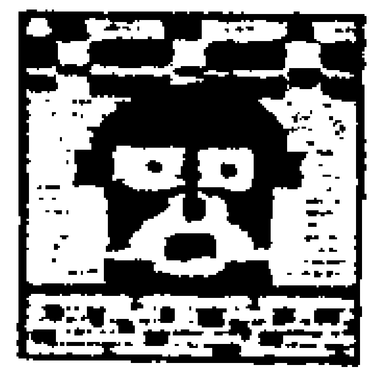
高布——会上下左右移动，悄悄接近小叮当，但不会射击，击倒它可得５０分。



蛞蝓——只会左右移动，但会射击，击倒它，可得２００分。

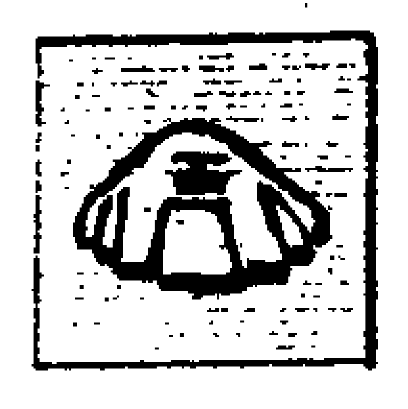


利达——会上下左右移动，悄悄接近小叮当，击倒它可得500分。使用冲锋枪效果不大，最好用强力扇对付它。

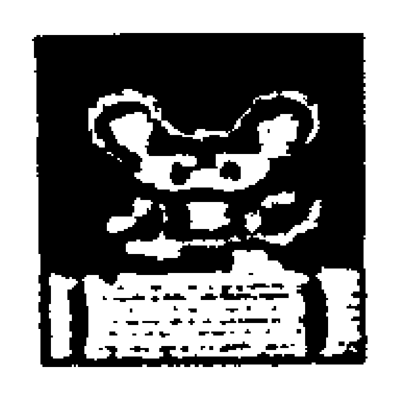


特巴——特巴有两种，一种会攻击，一种不会攻击。如果遇到它，最好离它远一点，然后再用强力扇对付它，如果没有强力扇，就比较危

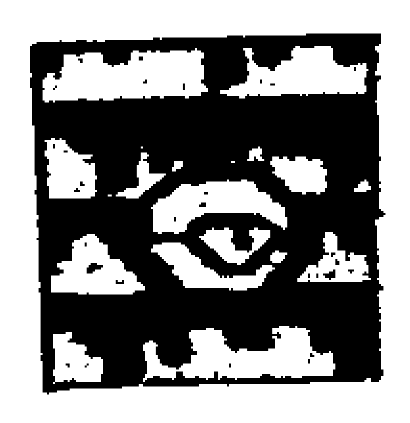
险了。击倒它，可得 500 分。它的动作比利达要快。



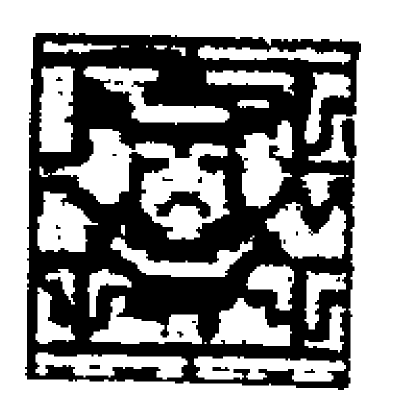
尤宝——它到处走动，随时都会接近小叮当，而且可以穿透建筑物，并会发射子弹，所以最好离它远点，从远处攻击它。击倒它可得 200 分。



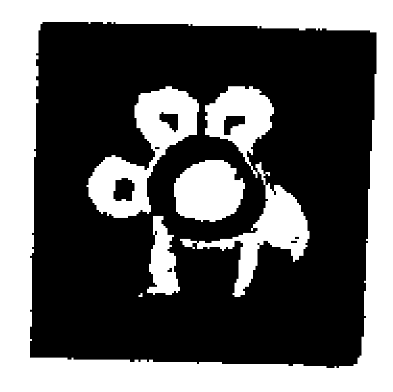
老鼠——会跳跃式前进，攻击它要瞄准它落地时的位置，如果第一次没有打中，要赶紧换一个地方，然后再瞄准射击。击倒它可得 800 分。



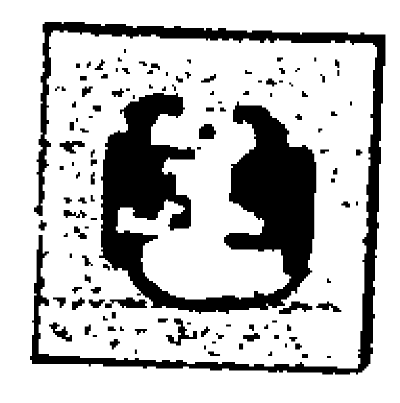
美达——会上下晃动，并不断发射子弹。对付它必须使用强力扇，要先跳过它，等它改变方向时再瞄准射击。击倒它，可得 1000 分。



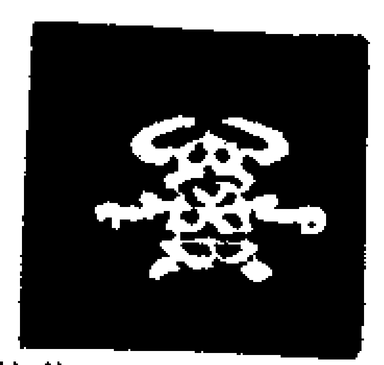
基拉明——会上下跳跃，并发射子弹，但动作缓慢。首先需用跳跃招式躲开它射来的子弹，然后再瞄准它落地时的位置，待其落地时再发射。击倒它可得 50 分，但需使用强力扇。



哥斯拉——会作梯形移动，不断变换方向接近小叮当。哥斯拉有两种，一种会发射子弹，一种不会发射子弹。对付会发射子弹的需用强力扇，要从下面朝上攻击它，击倒它可得 100 分。



史内拉——会快速旋转移动撞击小叮当，非常棘手。要先习惯它的速度，看准它的动向，然后用强力扇攻击它。击倒它可得 200 分。



牛魔王——这是第一世界的魔怪首脑，十分强大，被它撞击后将损失惨重。它主要是左右移动，时而跳跃。对它实施攻击的最佳机会是当它跳到画面铁架最高层的左侧边端的位置时。攻击要点是：必须使用强力扇连续攻击 10

次，才能击倒它；最好在小叮当威力较强时再发动攻击，否则很危险；不要与牛魔王站在同一条直线上，否则很容易被牛魔王击中，应处于略低于牛魔王的位置上发动攻击；应先击倒附近的老鼠和哥斯拉后，再与牛魔王决战，以免除后顾之忧。

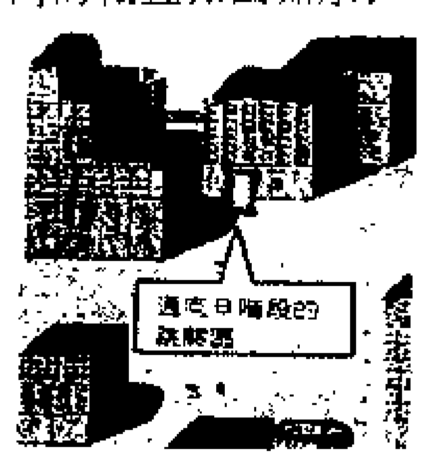
·外星基地攻击法

第一世界的攻击线路分 A、B、C 三个阶段。

A 阶段攻击法

A 阶段的目的是取得宝物和武器，提高威力，增强威力。所以，一开始不要急于发动攻击，要多忍耐，尽量躲开敌人，待威力强大后，再攻击不迟。

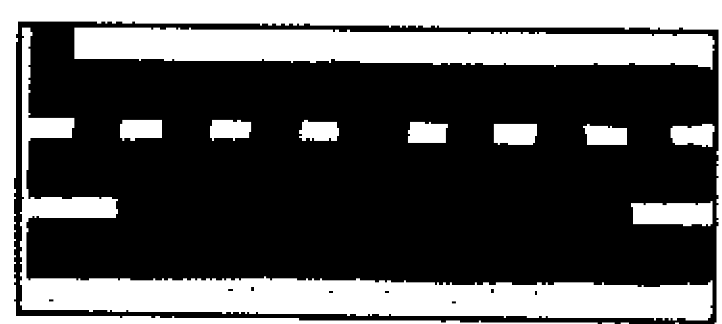
从 A 阶段可通过隐藏门跳关，进入 B 阶段，跳关隐藏门的位置如图如示：



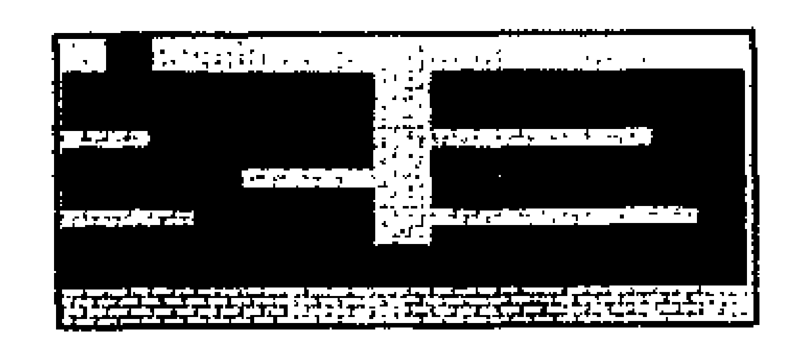
现在，介绍地下画面的情形。

地下画面①，如图如示：

此外没有敌人出现，可轻易就获取武器和宝物，叮当饼在左方，冲锋枪在右方。

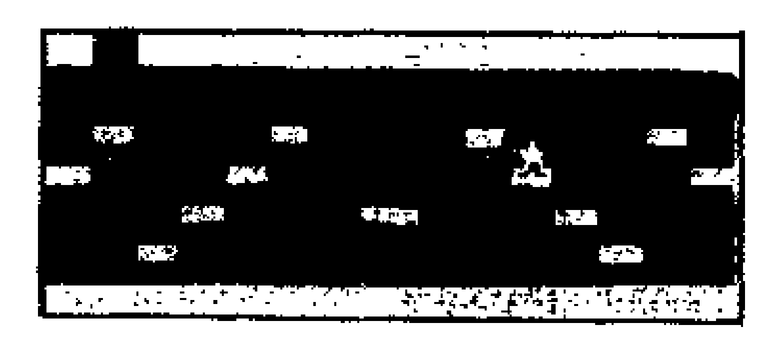


地下画面②，如图所示：



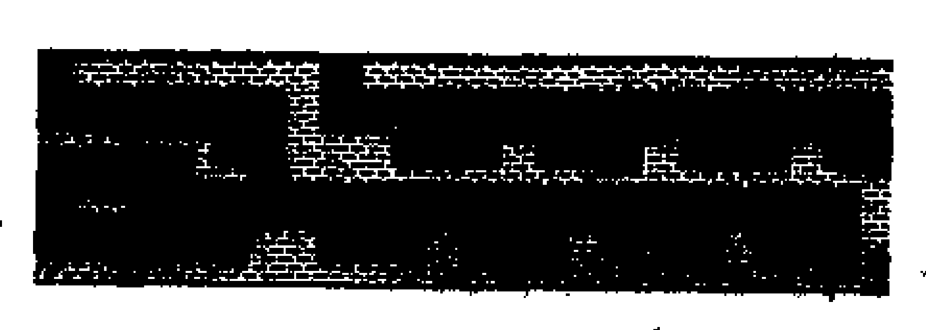
此处的敌人只有老鼠，击倒它之后即可往图右上方处拿取空气枪。另外，在某些不能通行的地方，会出现强力扇。

地下画面③，如图所示：



此处有2个哥斯拉，可避免与它们正面交锋，前往图的右上方处有秘密武器，射击☆处会有强力扇出现。

地下画面④，如图所示：

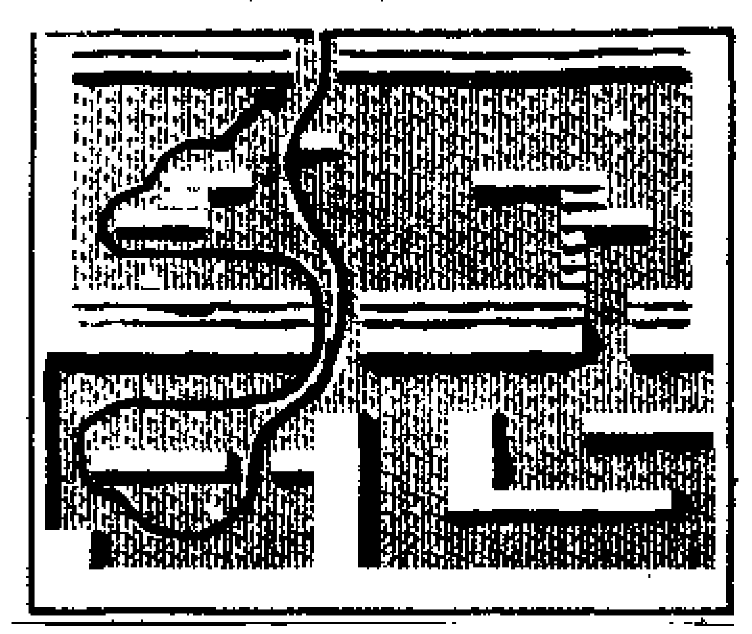


此处有老鼠和哥斯拉，老鼠可消灭掉，对哥斯拉则远离为好。在图的右方尽头处深藏有

1UP 叮当饼，连续射击 16 次，就会出现。

B 阶段攻击法

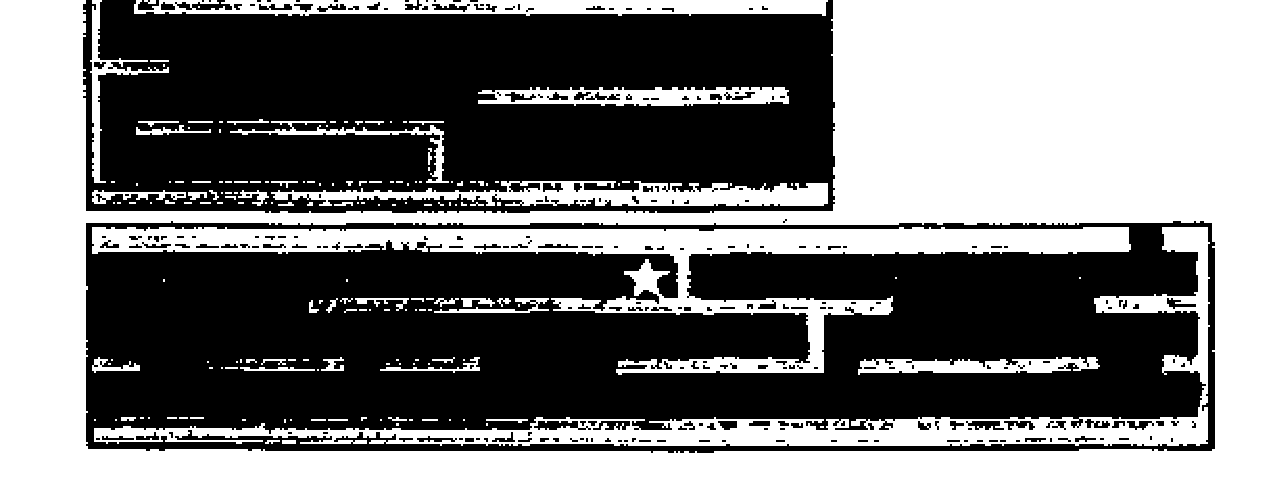
B 阶段的目的与 A 阶段同。地下画面如图所示：



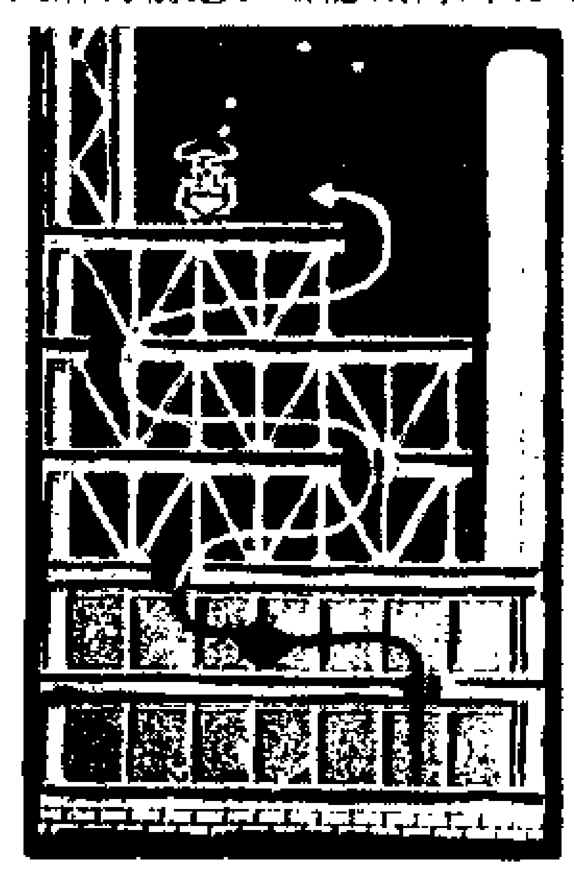
可沿图中路线拿取活力糖。但要小心尤宝的攻击。取到活力糖后，返回到地面上，再折回原路，取得隐藏门后，经跳关区进入 C 阶段。

C 阶段攻击法

C 阶段的目的是打败牛魔王，救出大雄。



从隐藏门出来后，即会遇到强敌，要小心对付，击倒敌人后再前进。当隐藏门出现时即进入，即到达地下画面。



下到地下后往右行到达上方尽头的☆处，此处会有小灯出现，一定要拿到，这是进入第二世界后所不可缺少的宝物。从地下通路一直前行，然后返回地面上，可到达牛魔王的老巢。沿箭头方向走，就可以见到牛魔王。按前面介绍的攻打牛魔王的要点，就可以击倒牛魔王。击倒牛魔王后，大雄会立即出现。至此，第一世界已顺利闯过。

小叮当与大雄搭乘时光机器，进入第二世界，继续搭救别的好朋友。但是，小叮当是否已经拿到了小灯和2个活力糖？这在第二世界中非常有用。

5、第二世界　魔境

第二世界中，小叮当的目的是救出技安和阿福，为此必须先找到秘密通道，取得各种宝物和武器，使自己的威力升级。在秘道中就可以救出技安和阿福。然后，四位好朋友同心协力，一齐奔赴第三世界的三个区域，力战群魔，勇闯难关，突破魔境，进入第三世界。

第二世界游戏特点是以射击为主，小叮当除冲锋枪外，从第一世界带来的小灯将成为主要射击武器。小叮当从秘道救出技安和阿福后，他们将协作小叮当一起对敌作战，各有所长，而且都不怕敌人的攻击。

在第一世界中小叮当可转换4个方面移动，在第二世界中，小叮当则可以转换8个方向移动(按方向钮操纵)，而且小叮当在第一世界获得的分数可带到第二世界继续累加。

第二世界的魔境分为主要通道和秘密通道。主要通道是一种旋转式的路径，曲折多变，主要敌人集中于此；秘密通道，囚禁着技安和阿福，收藏着大量武器和宝物。小叮当必须在两种通道之间穿插、探索，冒险、战斗。

·宝物和武器

小灯——这是小叮当从第一世界带来的武器。是小叮当的主要攻击武器，威力很强，冲锋枪需射击多次才能击倒的敌人，小灯只要射击一次即可，命中率也非常高。

技安——在秘道中被救出后，可协助小叮当攻击敌人，会投掷石块，抛物线落下，击倒敌人。所以，技安所处位置很重要。将技安放置在画面的上方，可充分发挥它的攻击威力。

阿福——与技安一样可协助小叮当攻击敌人，他的武器是冲锋枪，可同时向2个方向发射。技安和阿福大都紧跟小叮当一同前进，即使被敌人撞击，也不受损害。

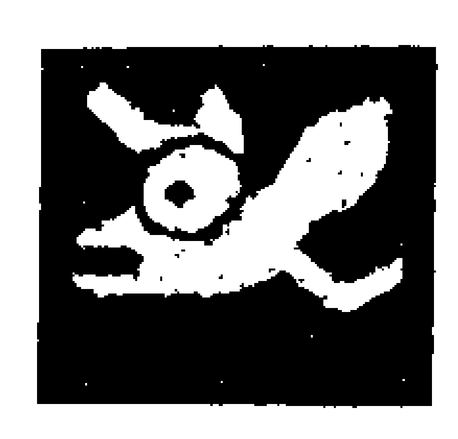
此外，还有披风、叮当饼、活力糖、通过圈。

通过圈是唯一可带入第三世界的宝物，亦是第三世界中不可缺少的宝物。所以，多多益善，要尽量获取。

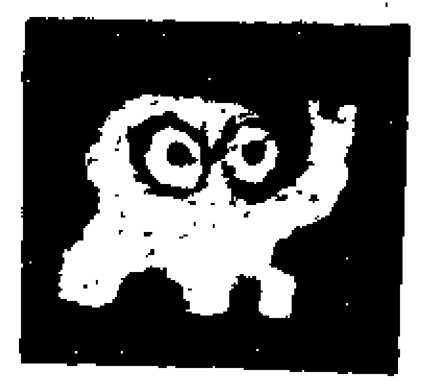
最后，在秘道的深处，有一超级宝物“10 万加分”，取到后可立即增加 10 万分。

如果小叮当被敌人击中，有的武器或好朋友会消失。

·敌方介绍



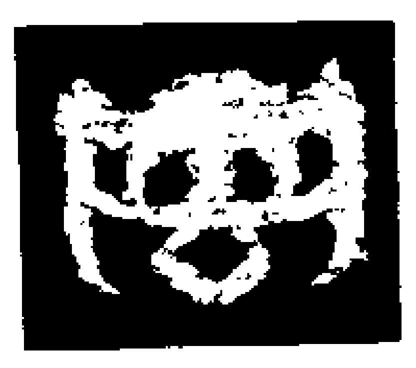
安哥鸟——直线向左飞行，会发射子弹。应尽量迎面击倒它，否则它到了小叮当身后仍会发射子弹，那就危险了。击倒它可得 10 分。



达卡——完全不会移动，单个出现，很好对付，但如果大群出现就不易全部击倒。击倒它可得 20 分。



米特龙——左右移动，可撞击倒小叮当。用小灯可轻易击倒它，击倒它可得 30 分。



蝙蝠——上下跳动，可撞倒小叮当，会射击。要小心它会从后面射击。尽量远离它，从远处瞄准射击。击倒它可得 100 分。



弹簧鱼——会跳跃，发射子弹，大多在秘道的入口处出现。最好在它刚出现时击倒它，否则它会不断发射子弹。击倒它可得 1000 分。



克林哥——会快速冲向小叮当。可用上下跳跃躲开它的攻击，击倒它可得 50 分。



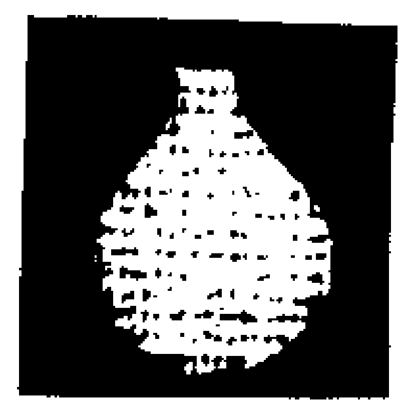
特新——会快速冲向小叮当，威力较强。如果没有小灯，应避免与其作战，躲开它就是。击倒它可得 500 分。



加康——有时直线冲下，有时旋转式冲下，速度很快，用冲锋枪需8次才能击倒它。所以，如果没有小灯就很难对付。直线下冲时击倒它可得500分；旋转式下冲时击倒它可得1000分。



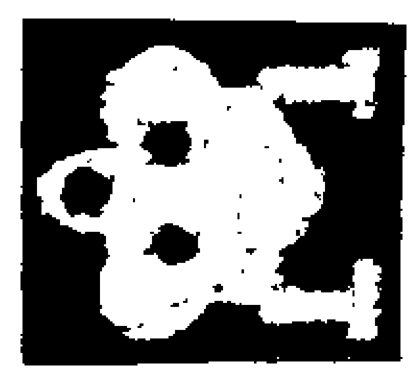
柴基——左右来回移动，动作缓慢，移动幅度大，很容易躲开，也很容易将其击倒。击倒它可得1000分。



保达——上下反复移动，速度很快，有小灯很容易对付。击倒它可得100分。



尤拉——圆圈式旋转，动作缓慢，容易躲过。没有小灯最好别碰它。击倒它可得100分。



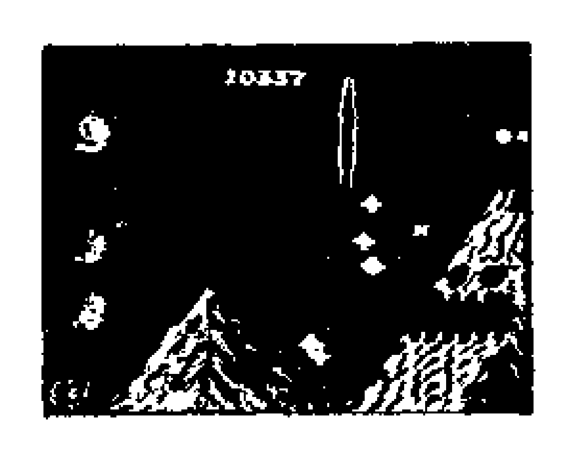
基斯——左右来回移动，速度很快。没有小灯最好别与它冲突。击倒它可得 500 分。



小魔船——会突然撞击小叮当，还会射出大量子弹。如果小叮当固定一处，会很容易被击中，最好经常移动，不断变换位置，并以连续射击攻打它。击倒它可得 500 分。

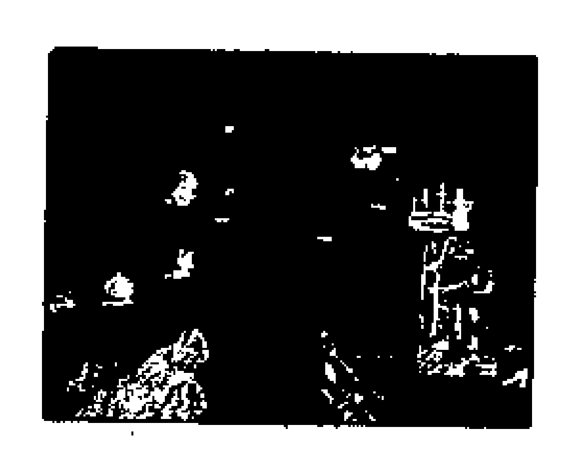
火山——会不断向上发射火弹，封锁通路。可瞄准火山口处射击 8 次，即可击毁它。同时，应离它远些较安全。击毁它可得 300 分。

布朗——会不断发射子弹封锁通路。最好先取得小灯再攻击它。因为用冲锋枪需连续射击 32 次才能击毁它。击毁它可得 2000 分。

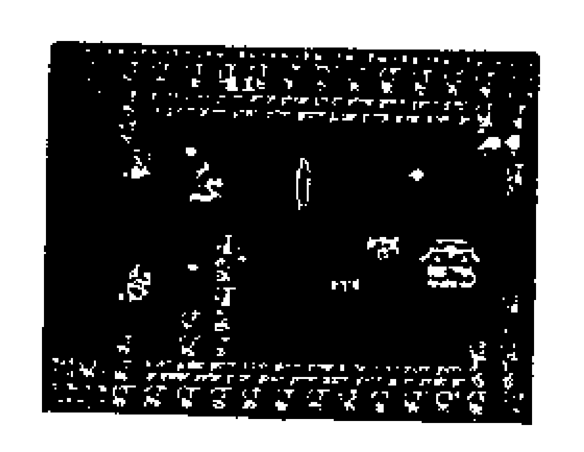


奥龙岩——它是第一区域的强敌，会发射子弹。如果小叮当威力较弱，则应远离它，从画面的左端向它射击，就较安全；如果小叮当威力强大，则可一直停留在洞口处，对准洞口连续射击 32 次，即可击毁它。击毁它可得

10000分，并可进入第二区域。



大魔船——它是第二区域的强敌，以圆圈方式移动，威力很大。可先让技安和阿福打头阵。小叮当应先习惯它的移动方式，然后随着它的移动实施攻击，需发射32次。如果有小灯则不难将其击毁。击毁它可得10000分，并可进入第三区域。



人马怪——它是第三区域的强敌，也是第二世界的最后敌人。它会作椭圆形移动，而且有两只蝙蝠保护。对付它需快速移动，同时尽量射击(需发射32次)。如果小叮当的威力不足时，可处于如图所示的位置攻击它，这样作虽然费时间，但可躲过它发射的子弹，保证自己的

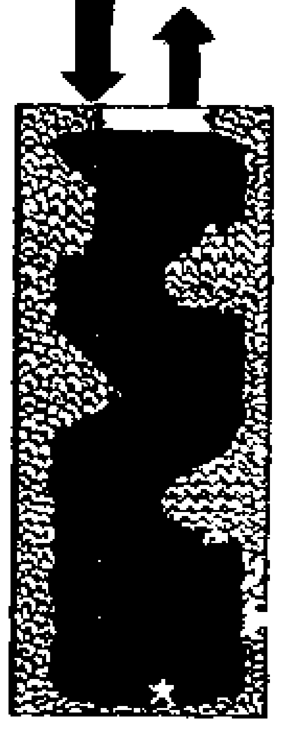
安全。击倒它可得 1000 分，并可进入第三世界。

·魔境攻击法

第二世界的魔境分三个区域，每个区域都有主要通道和秘密通道。每个区域的最后都有一个最强大的魔怪，打败该魔怪后，即标志着前一区域的顺利通过和后一区域的开始。

第一区域攻击法



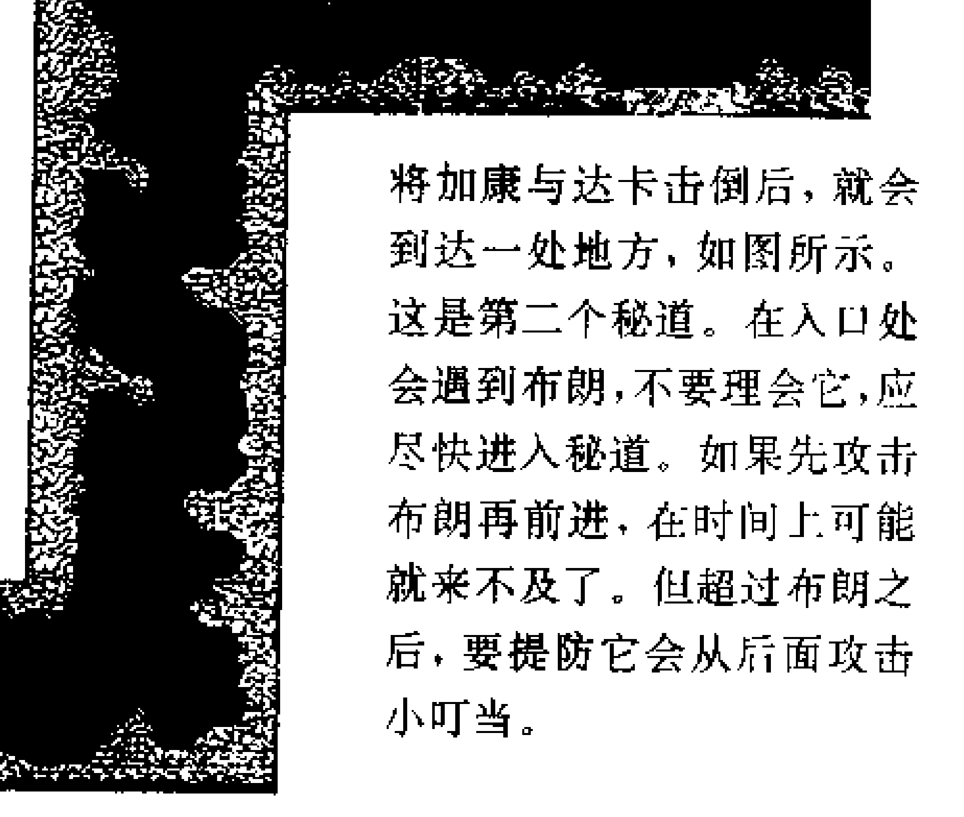


小叮当开始出发，前进在旋转变化的主通道上，来到一处会看见蓝色的湖，这是第一个秘道的出入口，应立刻走入湖中，湖中会遇到弹簧鱼，将弹簧鱼击倒后，即可进入秘道。如图所示：



有☆处会有宝物。该处亦会发现技安和阿福，只要小叮当轻轻碰到他们，就可以把他们带走。再从原来的入口处出去，返回主通道。

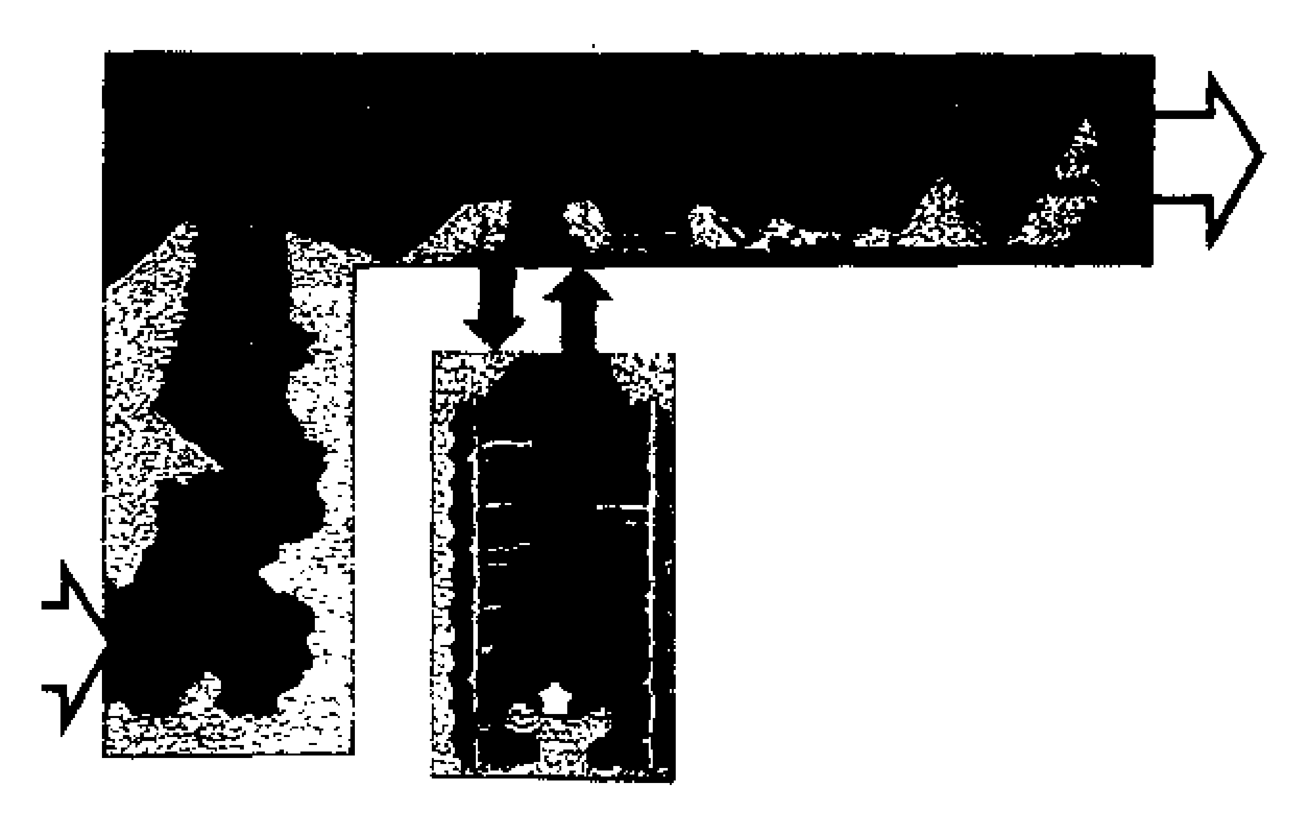
小叮当继续前进，途中会遇到加康与达卡，



将加康与达卡击倒后，就会到达一处地方，如图所示。这是第二个秘道。在入口处会遇到布朗，不要理会它，应尽快进入秘道。如果先攻击布朗再前进，在时间上可能就来不及了。但超过布朗之后，要提防它会从后面攻击小叮当。

进入秘道后，应小心控制小叮当的行动，否则很容易碰到洞壁，碰到洞壁就会减弱小叮当的威力。在☆处会有宝物。

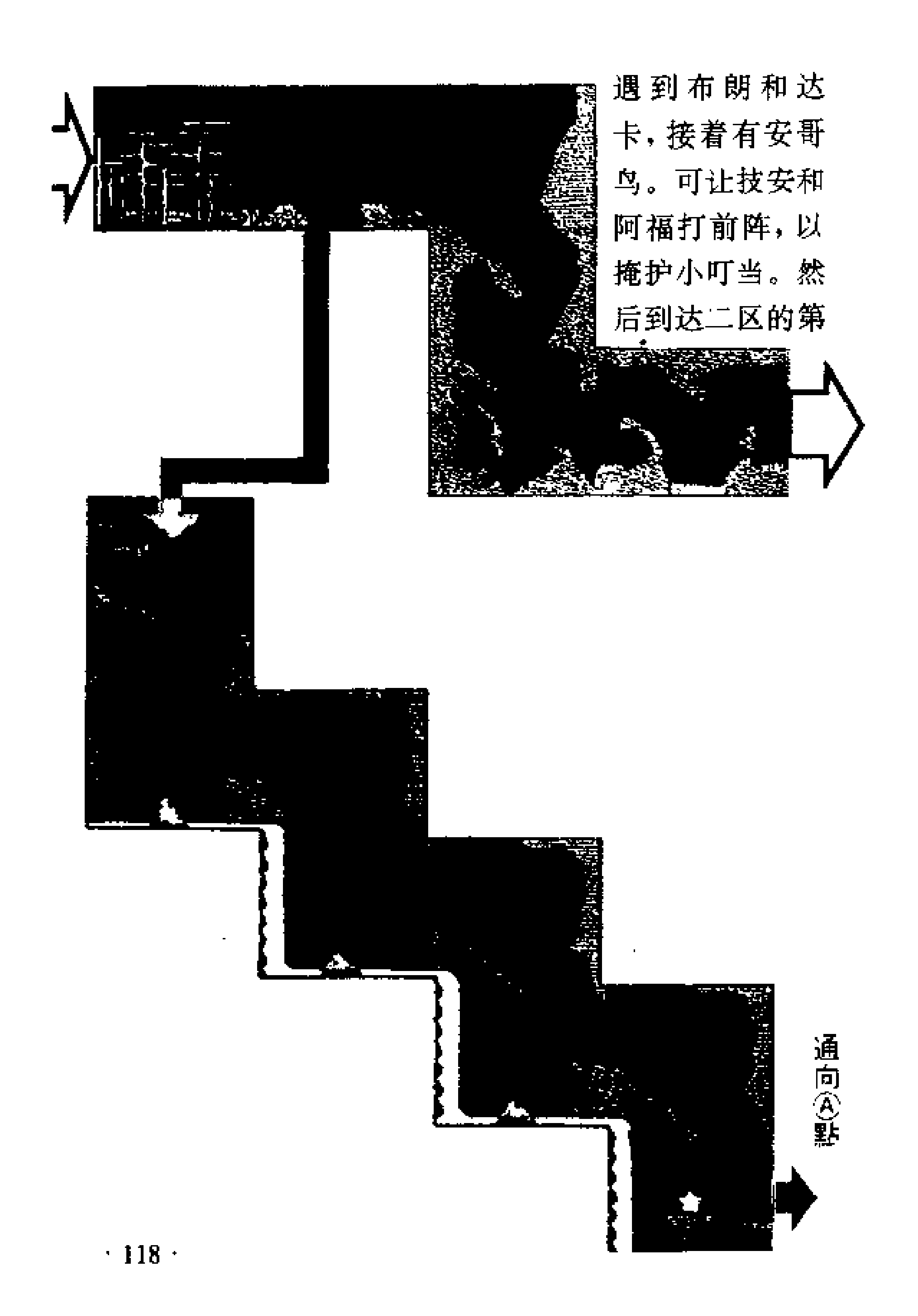
从秘道出来后，又继续前进，就会来到第三个秘道的入口处，如图所示：



秘道的入口处如火山口，此处要小心避开米特龙的攻击，然后再进入。到☆处取得宝物后，再回到主通道，前行不远，就是第一区域的最后部分。在这里就可以看见奥龙岩（见上图）。只要按照前面介绍的攻击方法就可以击毁奥龙岩，从而进入第二区域。

第二区域攻击法

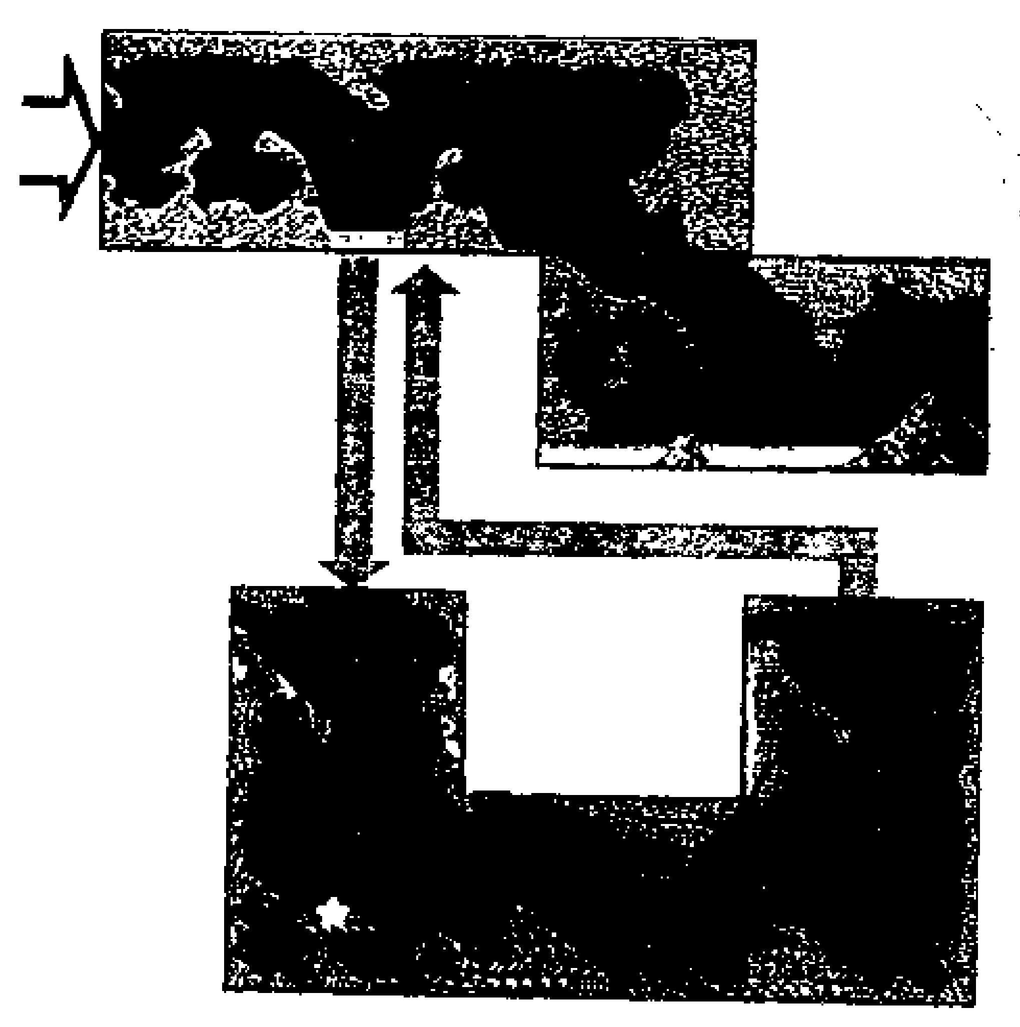
第二区域，敌人的攻击非常激烈，而且有无极圈。首先


遇到布朗和达
卡，接着有安哥
鸟。可让技安和
阿福打前阵，以
掩护小叮当。然
后到达二区的第
通向Ⓐ點

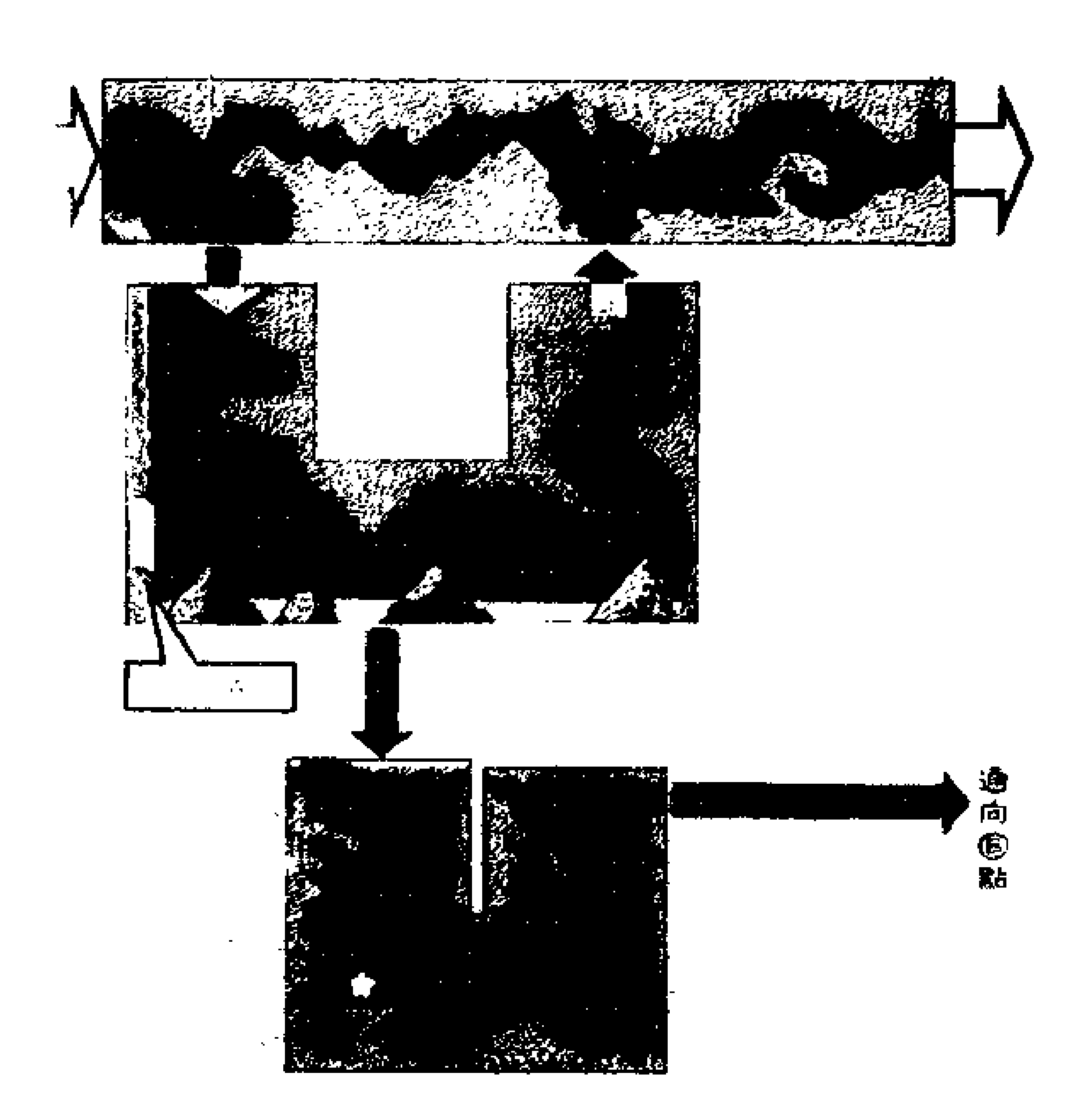
一个秘道入口处，如图所示：

此处入口很容易就可通过，但是进入之后就发现这是一个弯弯曲曲的秘道，如阶梯状旋转沿伸，沿途会有尤拉和特新出现。取到☆处的宝物后，继续前进……小叮当会突然间来到很远很远的地方？原来这是第二秘道。两个秘道是相通的。这是一种4度空间的秘道，真不愧是魔境！

为了清楚整个过程，再折回第一秘道的入口处，从此处继续前进，又会遇到一个蓝色的湖，走入湖中就会进入第二秘道，如图所示：



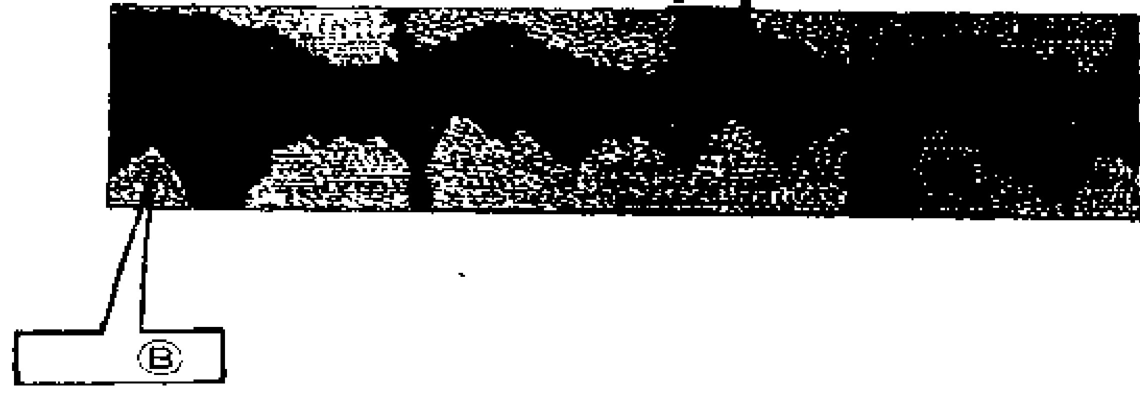
进入蓝色的湖时，会遇到达卡、尤拉、加康，要小心躲开。取到☆处的宝物后，回到主通道。继续前进，就到达二区第三秘道入口处，此处没有敌人攻击，可直接进入秘道。如图所示：



进入秘道后，可以发现下方左侧有一通道口，与第一秘道相通。秘道底部有大片蓝色湖水，湖中有几座火山，走入火山前面又有一条秘道(见上图)，真是秘道中有秘道，而且此秘道的另一端还有一个出口，走进这个出口就到了主通道，但已不是原来的入口处，而是已经到了前面很远的地方了。真是异常的秘密迷宫！



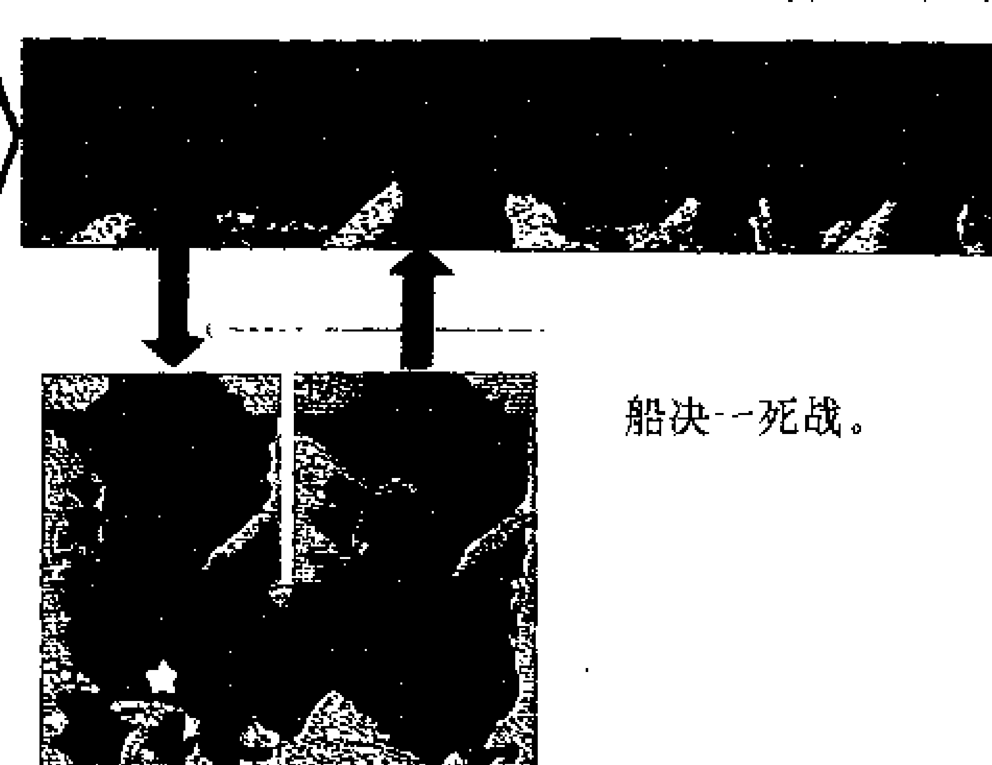
小叮当继续前进，就来到一个“丁”字形路口(见图)，此时，正确的方向是转入上方的出口，如果继续前行往右方，也会被无极圈弹回来。

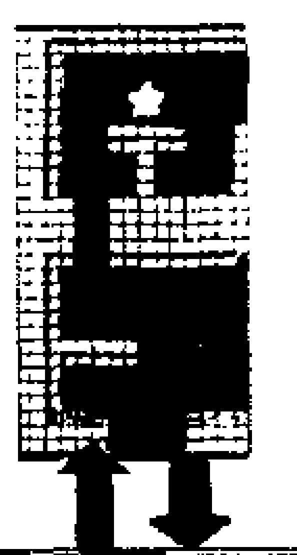


但是，通过此处时，如果不顺利而拖延时间，会反复出现同样的画面，这就是恐怖的无极圈！这里会出现蝙蝠和达卡，要尽快击倒它们，冲向出口。如果小叮当的威力不足，就很难顺利通过而受困于无极圈。

转入这个出口之后，循着通道往上移动，将会遇到很多的敌人，无法全部将它们击倒。小叮当如果有小灯，会容易对付些，如果没有小灯，还是尽量摆脱敌人，走为上策。

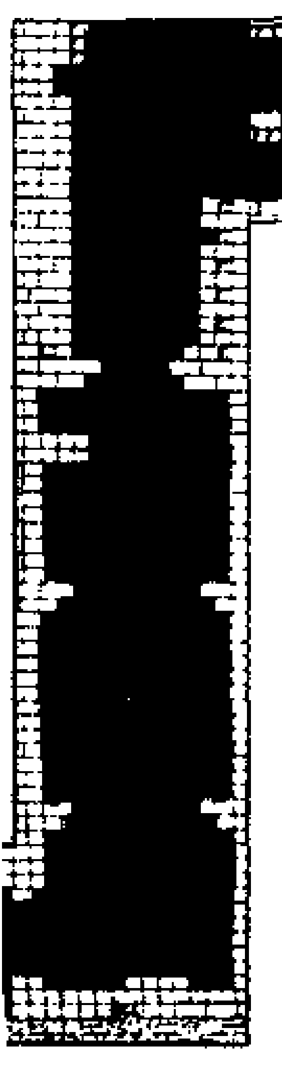
走完上行通道，右转就会出现平排着的三个火山口，尽头就是二区域最后的强敌大魔船。这是二区域的最后一段通道。但是，小叮当还不能直接去到尽头与大魔船决斗。在第一个火山口，还有一个秘道入口，此处有很多安哥鸟，要小心躲开，然后进入秘道入口，取到里面☆处的宝物，再从秘道出口（第二个火山口）回到主通道，前往尽头，与大魔船决一死战。





只要依前面介绍的攻击方法，就可以将大魔船击毁，击毁大魔船后就可以进入第三区域。

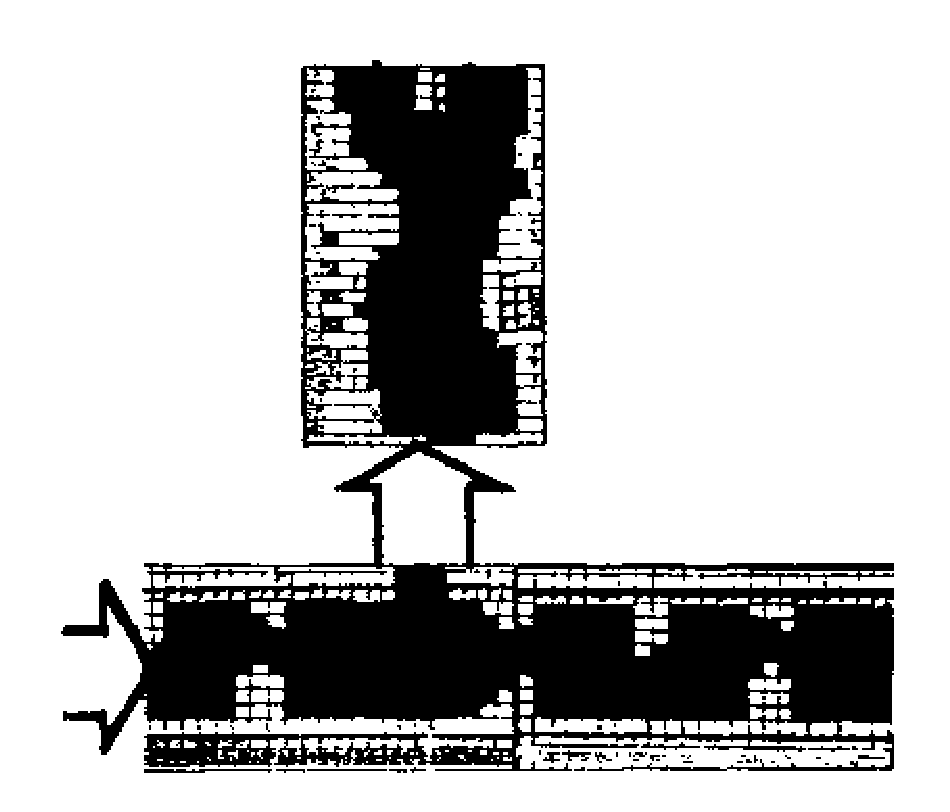
第三区域攻击法



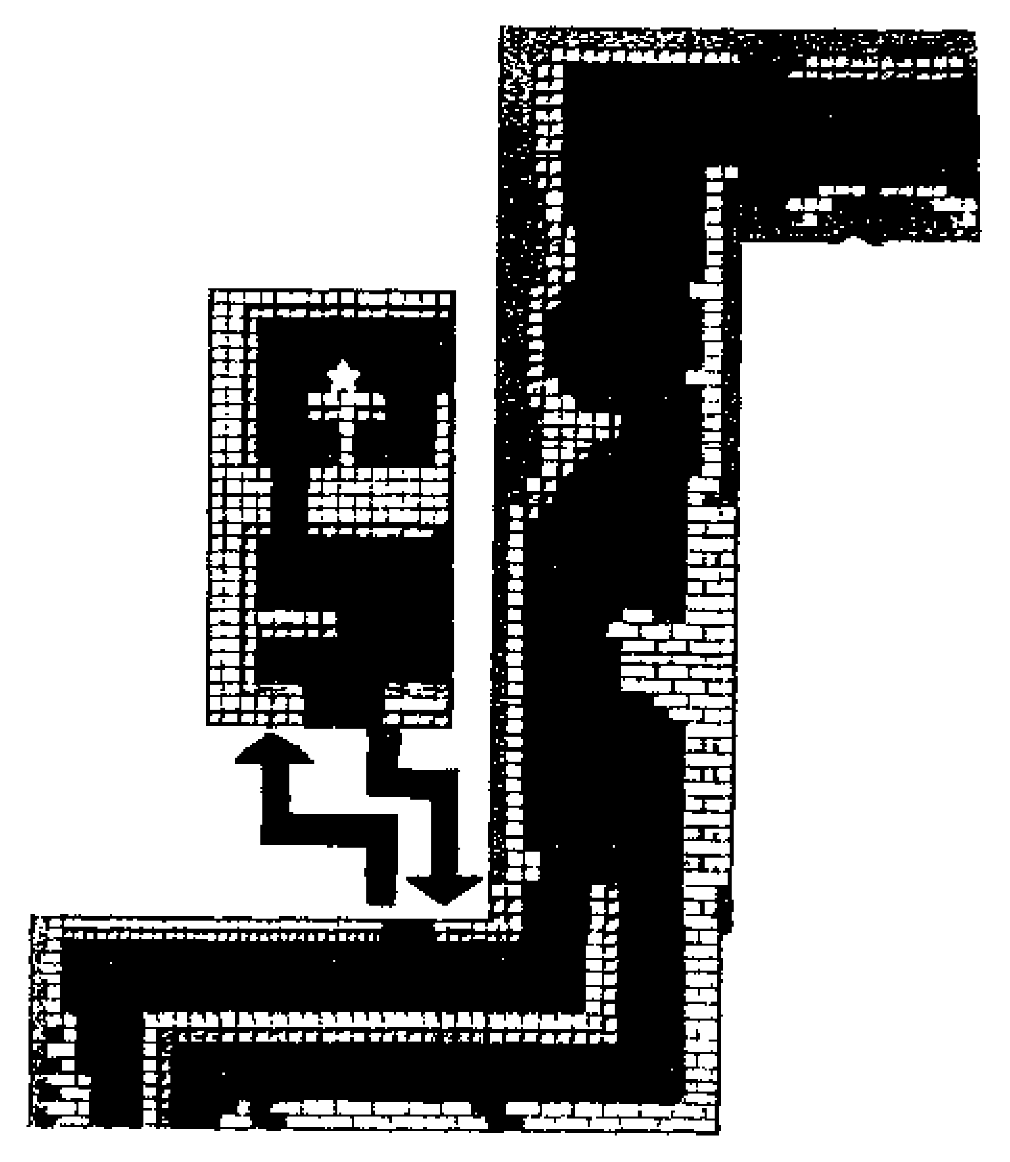
转入第三区域的主通道后，会首先遇到基思的攻击。可用小灯对付它，尽快前进。然后来到一处地方，有两排砖石将通道分隔为上下两部分，上通道的上方就是三区的第一个秘密通道入口处，秘道内☆处会有宝物活力糖，这是带入第三世界的必备宝物。

从秘道出来后，继续前进，又会到达一个“T”字路口，此时，正确的方向是转入上方的出口，如果继续右行，就会被无极圈弹回去。

但是在这个出口处，会有达卡、特新和安哥鸟攻击小叮当，应尽快攻击或摆脱它们，冲向出口，否则，就会遇上无极圈，而被留在原地团团转。



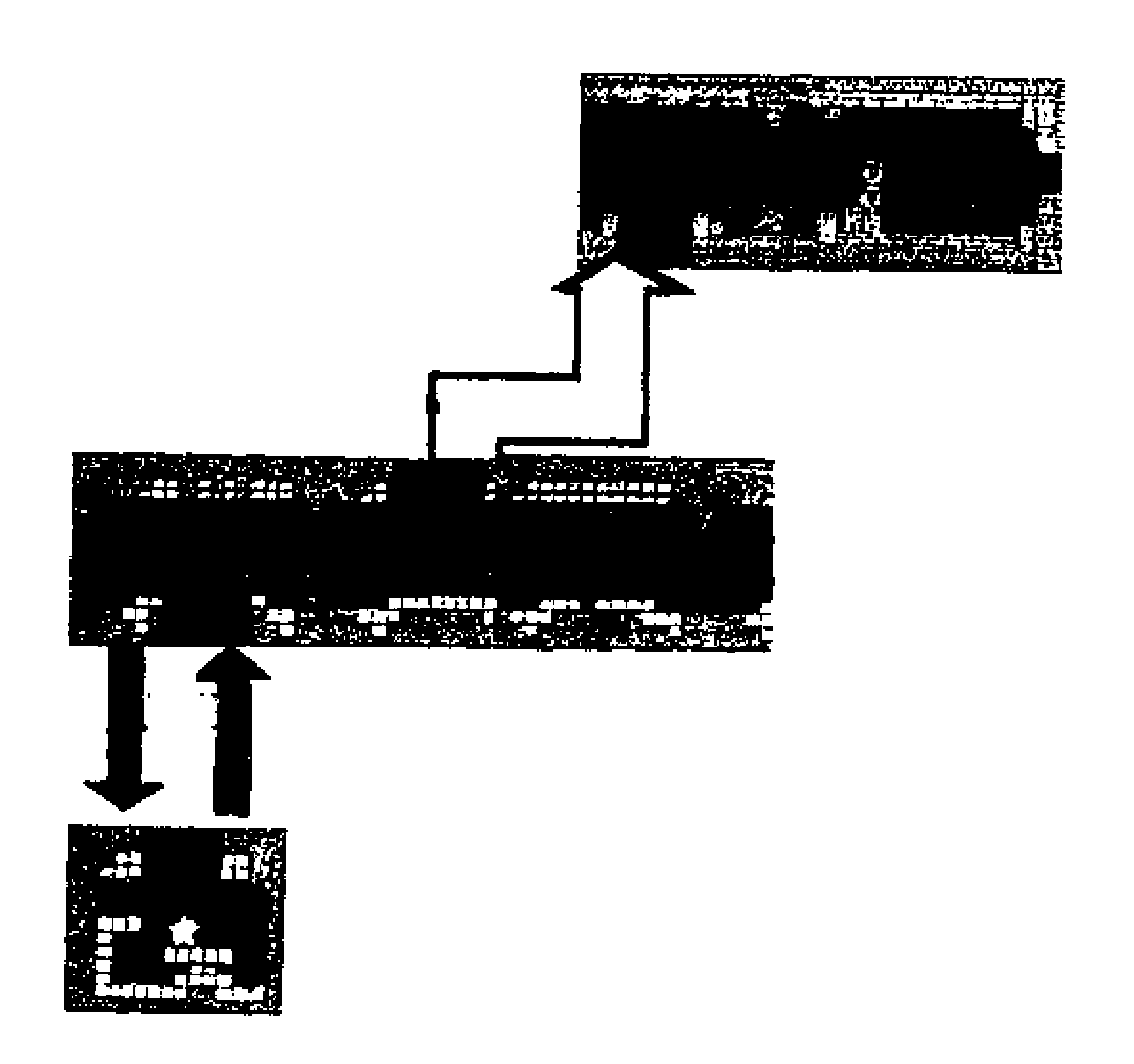
冲向出口应尽可能靠右边进入和上行，然后又会遇到有砖石从中间将通道分为左右两条通道。左侧通道为第二秘道，右侧通道为主通道(见图)。左侧秘道☆处有宝物，但会有尤拉出现；右侧主通道，虽然没有宝物，但可安全通过。小叮当威力不足时，可选择走右侧主通道。



从秘道出来后，双层通道又变回单一通道，一路上敌人众多，困难重重，小叮当如有小灯在手，就会比较顺利，如无

小灯就需要发挥高度技巧。

当前方通道下方有一开口处，这就是第三秘道的入口处。这是小叮当进入最后决战的最后一次提高威力的机会。在入口处敌人很少，很容易进去。从秘道内☆处取到宝物后，出来回到主通道，右行几步就又出现一个“丁”字路口。



正确的方向是转入上方出口，如果继续右行，就会被无

极圈弹回去。转入上方出口的通道后，再转右行就到达与人马怪决战的战场。只要依前面介绍的攻击方法，就可以击败人马怪。击败人马怪后，画面会向右旋转，突然进入新的画面。在一个阶梯形的通道上端会有一个大的红心，小叮当上去取到后，再至跳关区，搭乘时光机器，就可以进入第三世界。

6、第三世界　海底迷宫

第三世界的画面是一个巨大的海底迷宫，小叮当的三位好朋友大雄、技安、阿福在第三世界时，又被魔怪囚禁于海底迷宫的宝箱之中，而宝箱一共有8个，放置宝箱的地方经常是相同的，但好朋友到底囚禁在那个宝箱中，则每次都不同。小叮当必须攻入迷宫，寻找宝箱，救出好朋友。只有先救出好朋友，才能打开鬼岩城的城门，并与鬼岩城内的大海怪作最后的大结局决战。打败大海怪，就可以救出好朋友宜静，最终结束小叮当的冒险游戏。

第三世界中，操纵器的使用方法有所改变。方向钮与第二世界相同，可使小叮当朝8个方向移动。面且，只要操纵得当，也可使小叮当飞翔于空中。但A钮和B钮的使用则与第一世界相反，要特别注意。B钮，用于4大宝物（钥匙，通过圈，护身符，聚物袋）的取舍，按一下为取，再按一下为舍。A钮，是发射空气枪，只能向左右发射。

此外，操纵小叮当，还需注意浮力问题。小叮当如果欲从海底中跃出，以打开空中的宝箱时，就要从海底趁势浮上，冲出海面，跳跃于空中，才能够得着宝箱。

· **武器与宝物**

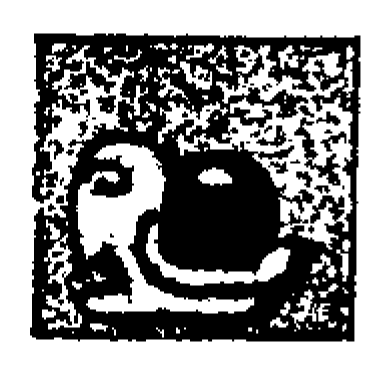
钥匙——开启宝箱必需之物，只要拿钥匙碰一下宝箱，宝箱就会开启。这是 4 大宝物之一。

通过圈——这是打通到秘密房间之通道的必要之物。只要拿着通过圈碰墙壁一下，画面就会闪烁，并立即打开通道。这是 4 大宝物之一。

护身符——这是战胜鬼岩城中的恶龙的必要之物。只要将护身符往恶龙身上一贴，即可击倒恶龙。这是 4 大宝物之一。

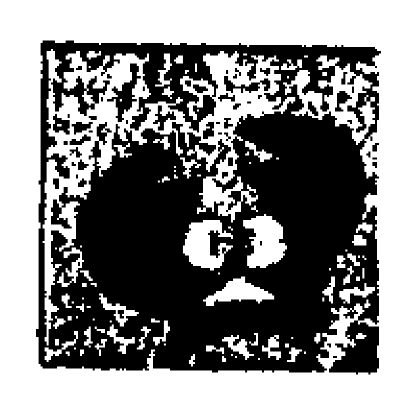
聚物袋——这是携带多种宝物的必要之物。一般而言，宝物只能拿一个，有了聚物袋，就可以多带 2 个宝物，即连同聚物袋一共可携带 3 个宝物。如果宝物共 4 个，应由 4 个宝物之中抛出一个。如果 4 个宝物中包括好朋友在内，那么首先被抛出的一定是好朋友。

此外，还有空气枪、魔钟、叮当饼、活力糖、钻石、金砖等。但是有一点值得注意：钻石和金砖，不可贪多，如果总数已拿到 20 个，小叮当就会被带到“拷打房”去，受到惩罚，威力下降。



· **敌方介绍：**

乌龟——慢慢左右移动，发一枪即可打掉，打掉后可得 50 分。



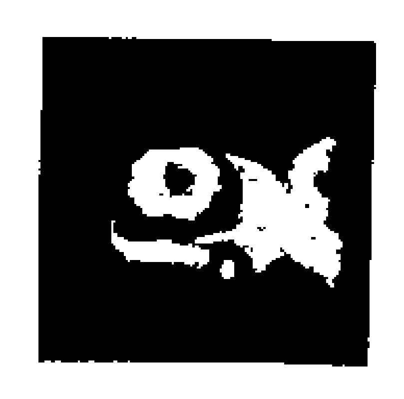
螃蟹——慢慢上下移动，待它来到同一高度时发2枪即可打掉。打掉后可得100分。



骷髅——斜向移动，被击中后会支离破碎，小心不要被它的碎片碰到，离它远些，从远处连续射击即可。打掉它可得100分。



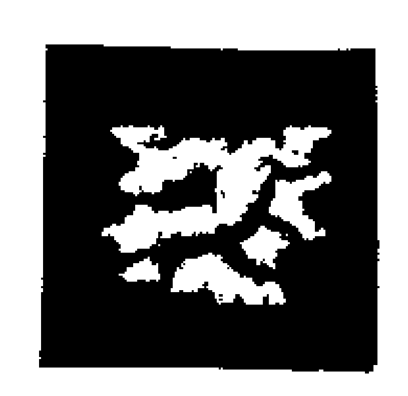
战斗鱼——慢慢左右移动，发2枪可以打掉它。打掉后可得200分。



大目鱼——主要是左右移动，发2枪可以打掉它。打掉后可得200分。



海马——正方形移动，发 2 枪可打掉它。打掉后可得 100 分。



怪头——横冲直撞，撞到墙壁就会转向，很难对付，最好躲开它。



火山弹——从火山口几颗同时喷射而出，成抛物线状，危险性极大，尽量从它的上方通过，亦可使用魔钟使它暂停，然后尽快通过。



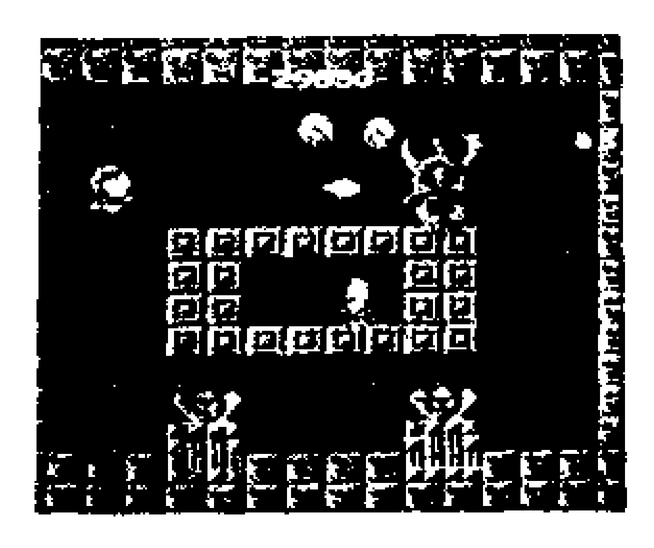
大章鱼——这是护宝箱的敌人，身体庞大，本身不动，只移动两只长脚。它的弱点在脚趾尖端，需瞄准此处连续发射 8 枪，即可将其打掉。如被它的长脚抓住，再连发 8 枪也可以。打掉它可得 5000 分。



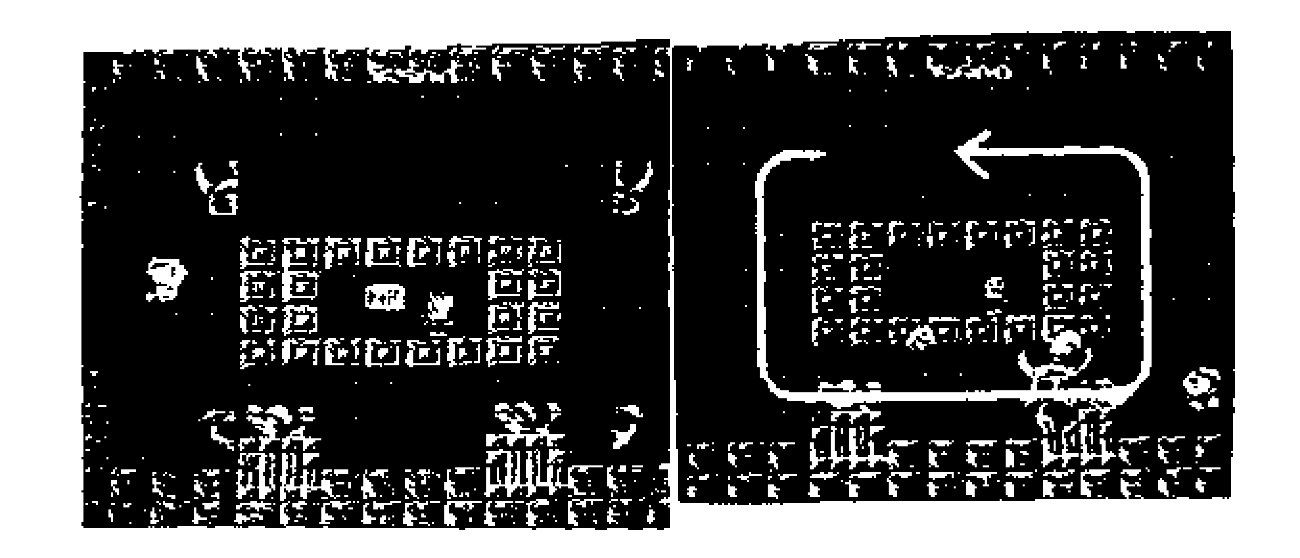
恶龙——在宝箱中出现，或在鬼岩城中出现。用护身符往它身上一贴，就可以击倒它，击倒它可得5000分。但如果没有护身符，就无法战胜它。一旦被它抓住，就难以脱身。



幽灵——在特定的地方，如果小叮当停留的时间过长，它便会出现，然后就会夺走宝物和好朋友，带到别的地方去。幽灵出现，要尽快逃走。



大海怪——藏身于鬼岩城最深处，是第三世界中最后的，也是最强大的敌人，亦是第三世界中唯一会发射子弹的敌人，它会不断喷出火弹攻击小叮当。它的形体会分成四片，合体后便会发动攻击。



攻击大海怪的要点是：

①进入大海怪的房间之前，必须有足够的威力，威力不足，就会有危险。

②不可靠近大海怪，被它碰着就会减少威力，必须远离它发动攻击。

③不可只站在一个地方，必须不停地绕圈子，否则，容易被它攻击。

④必须在大海怪合体时攻击它才有效，海怪分体时攻击它是毫无用处的。

⑤必须连发16枪击中，才能打掉大海怪。

·海底迷宫攻击法

海底迷宫共有两种类型：一种是主通道，无须通过圈即可通行；另一种是秘房，必须有通过圈才能进入。共有4个宝箱和活力糖，是在秘房之中。迷宫的最后部分，就是大海怪藏身和囚禁宜静的鬼岩城。

攻击海底迷宫可分六个步骤：

第一步骤　收集4大宝物

首先要寻找和备齐钥匙、护身符、通过圈、聚物袋这4大宝物。因为，这是小叮当在第三世界中夺取胜利所不可缺少的宝物。

由于宝物都放置于固定的地方。因此，只要循正确路线行动，就可以把4大宝物收集齐备。但是，小叮当只能随身携带最多3个宝物，需将其中一个宝物（通过圈）暂时存放在一个地方，需要时再回来取。存放宝物要注意两点：一是存放暂时还用不着的宝物；二是要将宝物存放在一个有特征而容易记的地方，否则回头取时会忘记掉。

第二步骤　开启主通道宝箱

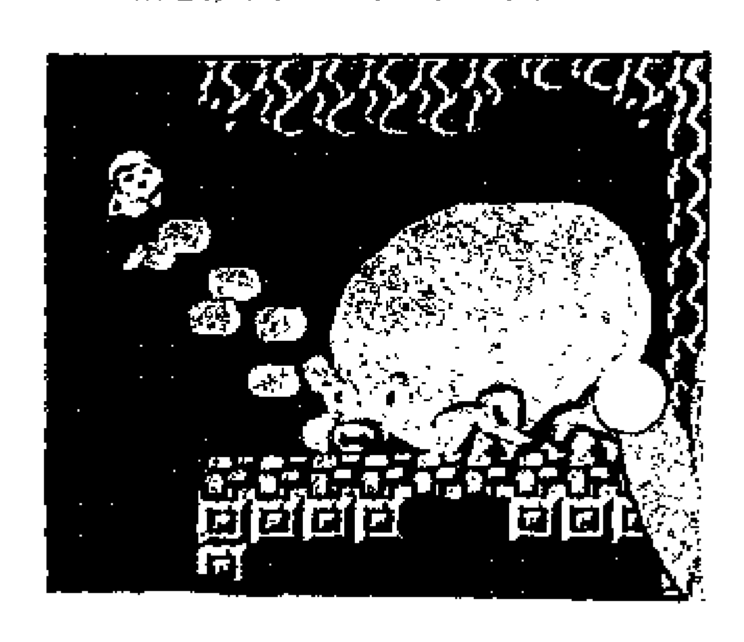
备齐4大宝物后，就可以开启宝箱了。海底迷宫共有8只宝箱，一半在主通道上，一半在秘房之中。首先应以主通道的宝箱为目标。

前面，为了收集4大宝物，小叮当跑了一个大圈，现在必须先回到离出发点不远的地方，因为在那里有宝箱。

只要用钥匙碰宝箱，宝箱就会开启。宝箱开启后，可能出来的是好朋友，也可能出来的是恶龙。如果是恶龙，小叮当应赶紧跑开，然后尽快按B钮放下钥匙，改拿护身符，将护身符往恶龙身上一贴，即可将之击败。所以，每逢开启宝箱之前，都需要备齐钥匙、护身符和聚物袋这3大宝物。

此外，主通道上还有2个大章鱼房，其中各有一个宝

箱被大章鱼的庞大身躯压在下面。



打掉大章鱼后，按照与前面相同的方法，就可以开启宝箱。

第三步骤　开启秘房宝箱

开启了主通道宝箱之后，接着就要开启秘房宝箱。海底迷宫一共有 4 处秘房。

4 处秘房都是全封闭状态。它们都有一个共同标志，即秘房的入口处颜色，与画面上其它部位的颜色不同，而且都在画面右方中间位置。

进入秘房需先打开秘房入口，通过圈是专门用于打通秘房入口的，所以，进入秘房，开启宝箱，必须携带通过圈、钥匙、聚物袋这 3 大宝物，缺一不可。

来到秘房入口前，先用通过圈碰入口处，画面会闪烁，然后，秘房入口处立刻开通；带同 3 大宝物来到宝箱处，放下其它宝物，以钥匙开启宝箱。

如果小叮当进入的秘房，宝箱在水面的上空，水底下又有火山喷射火山弹，那么，小叮当首先要使用魔钟使火

山停止发射，然后，抓住这个机会，从火山处块速上浮，趁势跃出水面，才能够得着宝箱。

如果从宝箱中走出是恶龙，此时小叮当手中没有护身符，唯有逃命一途，但别忘了要带着 3 大宝物一块逃走。

如果从宝箱中走出的是好朋友，就需要将他们带到主通道去。

有一点需特别注意：开通入口，进入秘房后，已开通的入口会立即合闭，恢复原状。所以，通过圈一定要带入秘房之中，走出秘房需再次使用通过圈才能开通出口，否则，进入秘房后，就出不来了。

第四步骤　将好朋友与宝物带到鬼岩城

首先，是将好朋友和宝物从秘房中带到主通道。因为聚物袋一次最多只能带 3 件东西，所以，要分两次才能将所有宝物和好朋友带出秘房。方法如下：

第一次，带出聚物袋、通过圈、钥匙。然后，将钥匙放在一处容易记住的地方，以便需要时顺利找到。

第二次，携带聚物袋、通过圈进入秘房。然后，带出聚物袋、通过圈、好朋友。

其次，是将聚物袋、护身符和好朋友带到鬼岩城门处。

通过圈可暂时存放在一个地方。聚物袋、护身符和好朋友缺一不可，在前往鬼岩城的途中，恶龙将随时随地会出现，有护身符在手中就不用担心它了。

此外，如果小叮当在一个画面中停留时间太久，幽灵就会出现，它会将好朋友带走，放到另外一个地方去，这将是非常麻烦的事。所以，小叮当要尽量避免在一个地方停留过久，如果幽灵出现，则应尽快逃走。

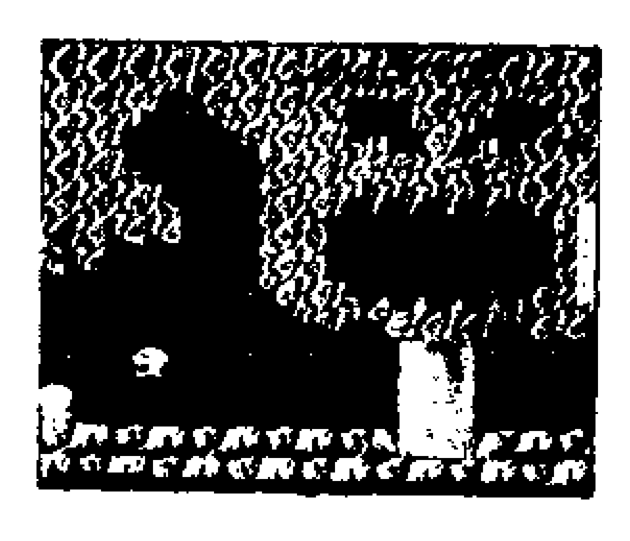
最后，途中还会遇到一座火山。先要将它发射的火山弹击毁，然后拿取各种宝物，尤其是魔钟出现时要尽快拿到它，然后趁火山停止喷射时通过。

很快，小叮当就可以来到鬼岩城门处。小叮当需用聚物袋携带三位好朋友前往，其它宝物则需暂时存放在迷宫中。

第五步骤　攻打鬼岩城

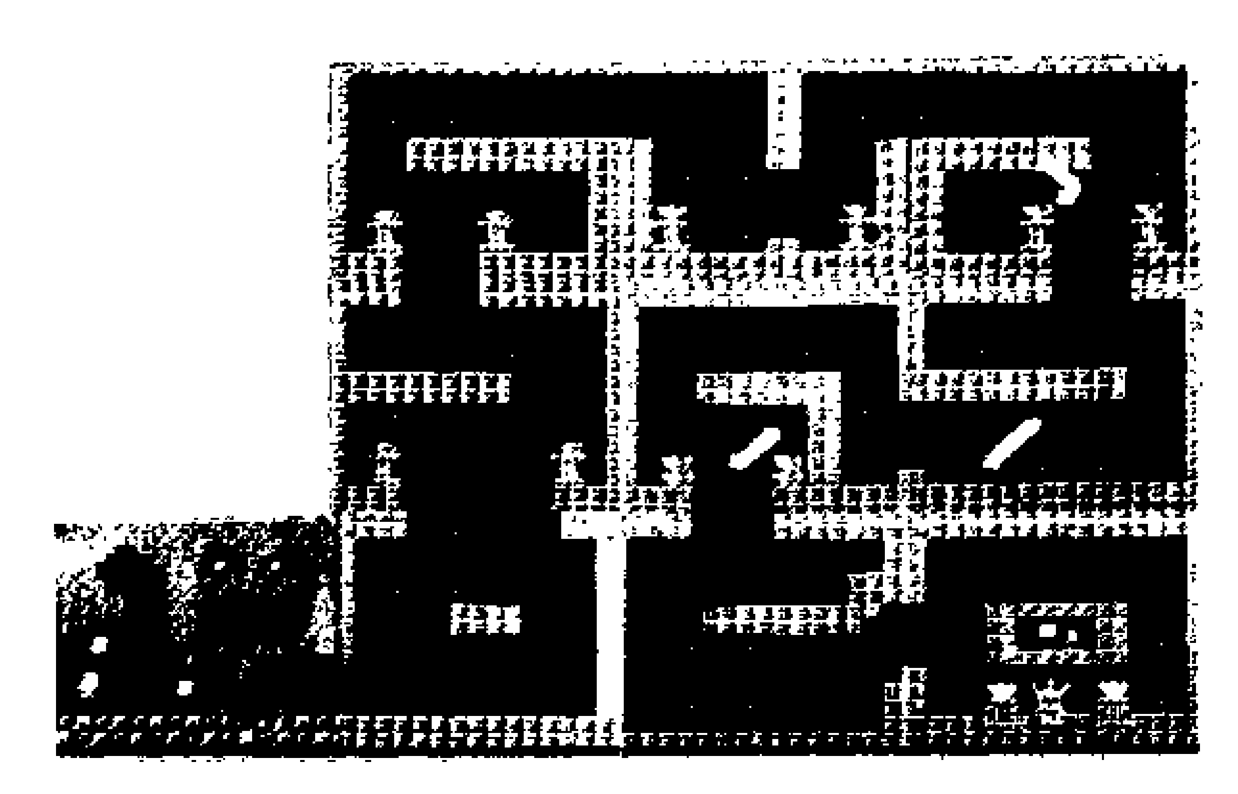
首先是开通城门。

如果小叮当带同大雄、技安和阿福一块来到城门处，城门就会自动开通。三位好朋友，少一个也不行。三位好朋友一起，就等于是开启城门的“钥匙”。城门如图所示。



鬼岩城内弯弯曲曲，共有 9 个画面，三条恶龙，一个大海怪，整个画面如下图所示。

城门开通后，先不要急于进去，应返回迷宫中，取回存放在一定地方的聚物袋、通过圈和护身



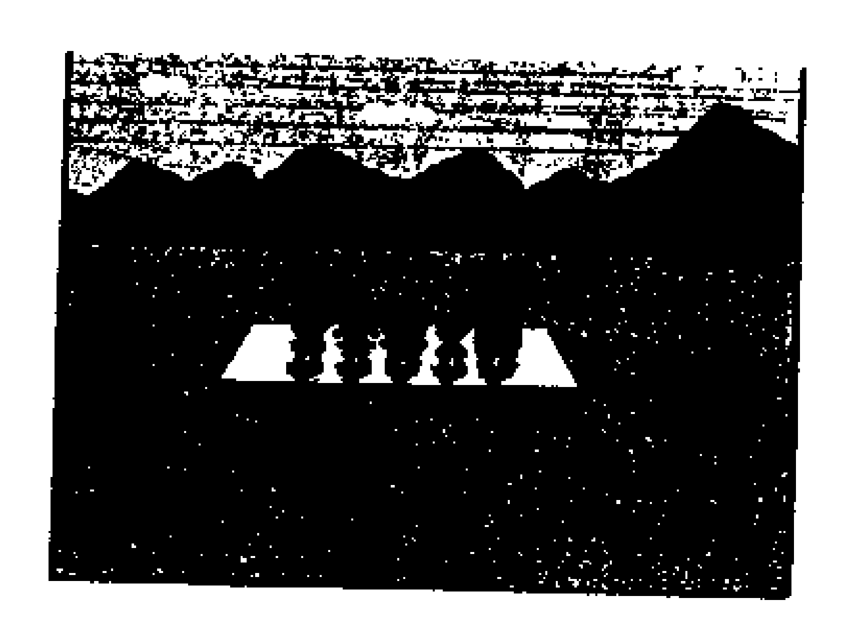
符。同时，最好获得两个活力糖，以保证小叮当有足够威力来应付鬼岩城大战。上述宝物备齐后，即可进入鬼岩城。

通过圈在鬼岩城将发挥新的功能，当小叮当被敌人的子弹打中后，有了通过圈就无所谓了，可以在原地再出发。

护身符是恶龙的克星，有了它鬼岩城中的三条恶龙就不足为惧了。

终于来到了大海怪藏身的地方，小叮当的第四位好朋友宜静亦被囚禁于此。小叮当只要循前面介绍的攻击海怪的要点，实施攻击，就可以打败海怪。

打败海怪，救出宜静，小叮当终于结束了冒险游戏，迎来了胜利大结局。小叮当与四位好朋友浮出海面，在橙红色的夕阳照耀下，返回家中。



五、《恶魔城》攻关法

《恶魔城》是日本柯纳米公司设计的魔怪冒险游戏，场景阴暗诡秘，音乐幽咽，场面动静结合，高潮迭起，技巧性高，难度适中。

1、游戏故事

远古时代的一个小国，流传着一个可怕的吸血魔鬼的传说。大约在100年前，这个小国曾经被吸血魔鬼侵占，群魔乱舞，暗无天日。后来英雄贝蒙与吸血魔鬼展开了一场惊天动地的血战，终于击败了群魔，使小国人民重新恢复了和平生活。

100年后的一个雷雨交加的夜晚……

邪恶的吸血魔鬼复活了！它用魔力使各种大小群魔也复活了。一夜之间，和平的小国重又陷入恶魔的统治之下，传说中恶梦般的情境又降临在善良的人们身上。

在这危难之际，又一位英雄人物挺身而出，和穷凶极恶的群魔宣战！他，就是贝蒙家族年轻一代的西蒙。西蒙肩负着拯救国人，恢复和平的神圣使命，向恶魔城发动了攻击，又一场惊天动地的人魔之战开始了……

2、游戏方法

游戏全部在一个古老的城堡画面中进行。西蒙单身一人，独闯城堡。在城堡内部各处，均遭遇各种魔怪。整个游戏共分六关，每关最后均有一个魔力强大的怪物，西蒙必须连闯六关，直至最后击败魔王吸血鬼，即可结束游戏。

·操纵器使用方法

方向钮——按左右方，西蒙会左右移动；按上下方，西蒙会蹲下去。

选择钮——在游戏中不使用。

开始钮——操纵游戏的开始和暂停。

B 钮——按 B 钮，西蒙手中鞭子会击出。

A 钮——按 A 钮，西蒙会跳起。

如果欲使用宝物显示窗中的宝物，需同时按住方向钮上方和 B 钮。

·画面标志识别

画面标志全部集中在画面上方，如图所示。

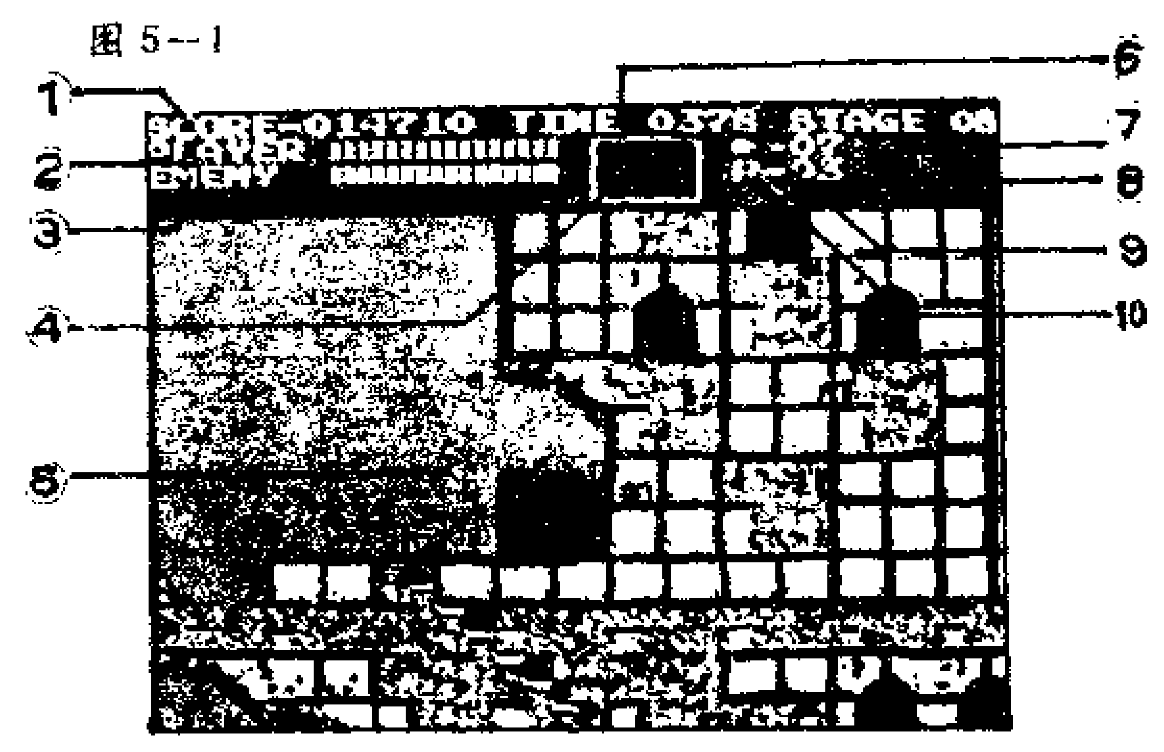
①分数显示。击败敌人或获取钱袋，均可加分。

②西蒙威力显示。红色长短，显示西蒙威力强弱；红色消失，西蒙就会死亡。

③敌人威力显示。作用如上，用于各关敌人首脑威力显示。

④宝物显示窗。在怀表、短剑、斧头、圣水和十字架 5

图 5—1



种武器和宝物中，获得其中一种时显示出来。

⑤游戏画面。

⑥时间显示。在时间成为零以后，西蒙必须攻克一关，否则就会丧失一次游戏机会。

⑦位置显示。显示西蒙在处于第几关的位置上。

⑧连射显示。取得 2 连射或 3 连射宝物后，就会在此处显示出来。

⑨心数显示。显示西蒙获得或丧失心珠的数量。

⑩游戏机会显示。显示西蒙还剩下的游戏机会。

3、**武器与宝物介绍：**

图 5—2



鞭子——这是西蒙的基本武器，不会丧失，可攻击一定距离的敌人，西蒙可站着击出，可蹲着击出，亦可跳起击出。

图 5—3



短剑——可快速直线攻击敌人。

图 5—4



斧头——可抛物线攻击敌人，适合对付在上空的敌人。

图 5—5



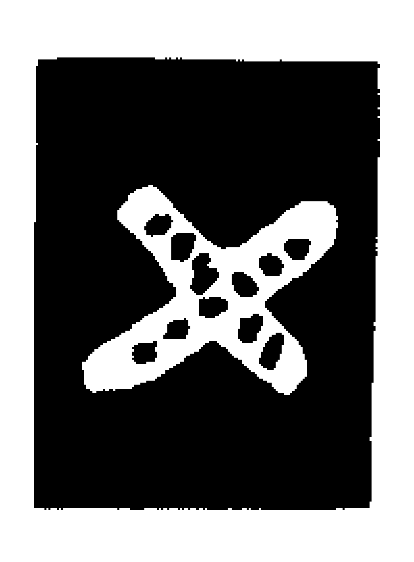
怀表——有定身作用，可凝固敌人动作，但对部分敌人无效用。

图 5—6



圣水——扔向敌人，落地暴裂，燃烧火焰。

图 5—7



十字架——发出后直线飞行，攻击敌人，至画面另一端又飞回，飞回时跳起可接收。

图 5—8



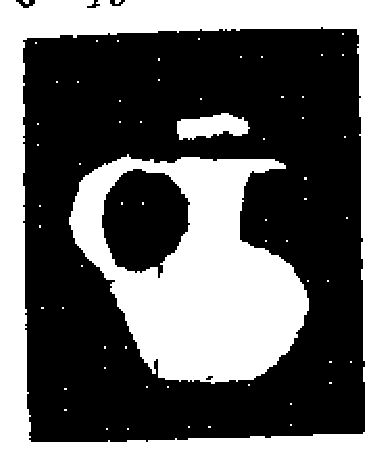
铁链——是增加西蒙鞭子威力的宝物，获得一个可使鞭子变成铁链条，威力增强；获得第二个可使铁链条的长度增加，攻击距离较远的敌人。

图 5—9



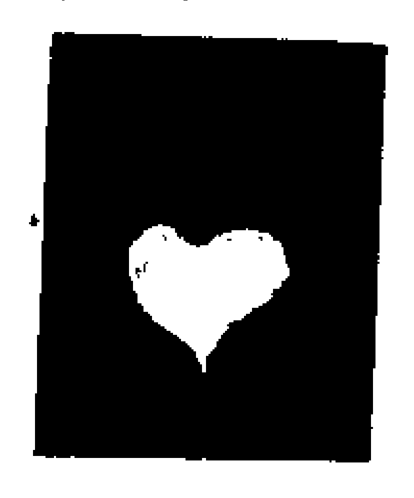
十字项链——可使画面上所有敌人瞬间消失。

图 5—10



隐身药——可使西蒙变成透明人，在一定时间内所向无敌。

图 5—11



小心珠——这是使用宝物显示窗中的 5 种武器的必要之物。拥有的心珠越多，使用 5 种武器的次数就越多；反之，则越少。所以，应尽量获取心珠，多多益善。

图 5—12



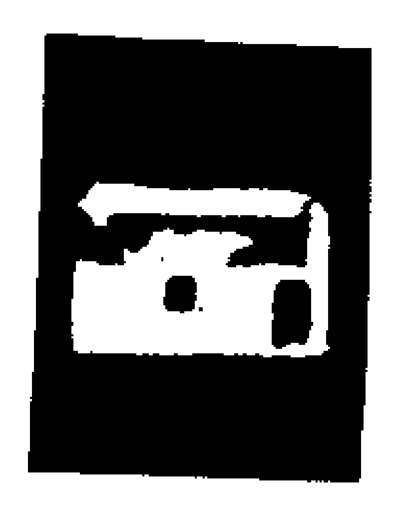
大心珠——作用与小心珠相同。一个大心珠相当于 5 个小心珠。

图 5—13



钱袋——可增加分数。红钱袋可得 100 分，蓝钱袋可得 400 分，白钱袋可得 700 分，闪光钱袋可得 1000 分。

图 5—14



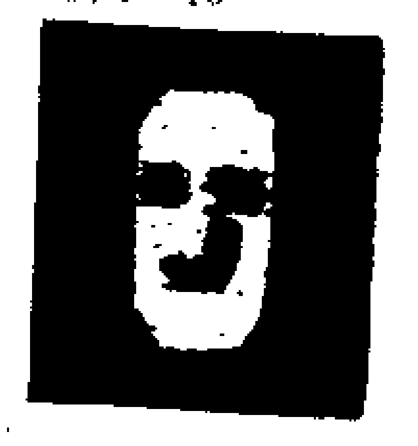
宝箱——隐藏在特定地方，获得后可增加 2000 分。

图 5—15



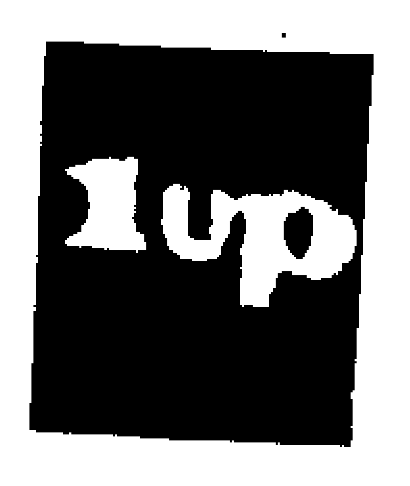
皇冠 ---隐藏在特定地方，获得后可增加 2000 分。

图 5—16



莫艾 ---隐藏在特定地方，会旋转出现，获得后可增加 4000 分。

图 5—17



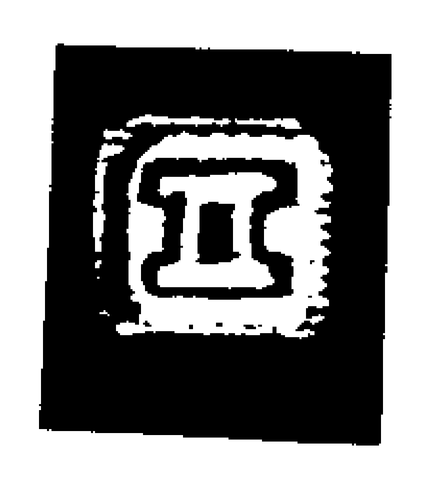
1UP——隐藏在特定地方，获得后可增加一次游戏机会。

图 5—18



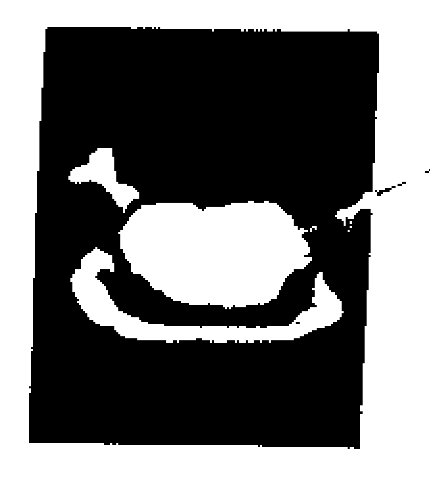
2 连射——获得后，可使用短剑、斧头、圣水、十字架这 4 种武器，以 2 次连续发射。

图 5—19



3 连射——获得后，可使用短剑、斧头、圣水、十字架这 4 种武器，以 3 次连续发射。

图 5—20



鸡腿——能使西蒙被损耗的威力，恢复到一定程度。

图 5—21



威力球——击败各关敌方首脑后出现，可使西蒙被损耗的威力，完全恢复。

4、敌方研究与攻击法

图 5—22



僵尸 —— 会从西蒙的前后出现，快步走来。数量很多，可用鞭子对付

图 5—23



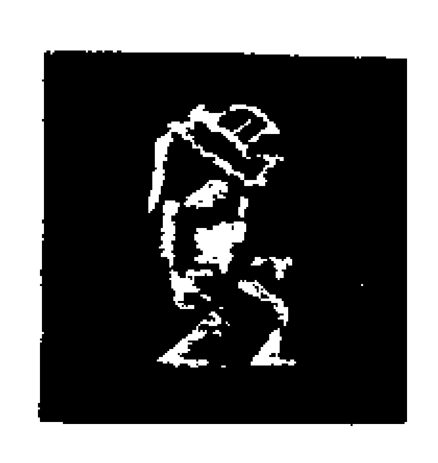
蝙蝠——有两种：一种以蜿形飞行路钱攻击西蒙；一种是当西蒙靠近到一定距离时，突然发动攻击。可用鞭子对付

图 5—24



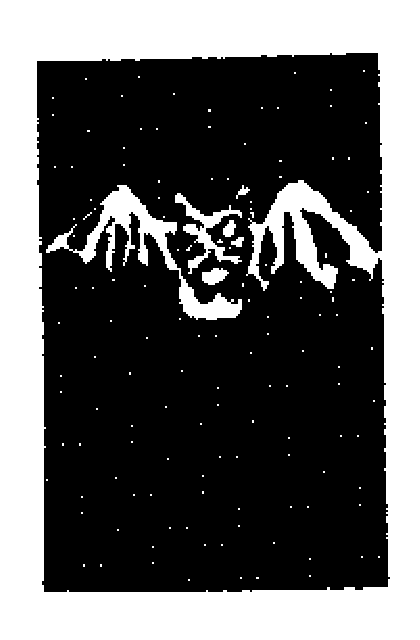
黑豹——躲在楼梯处，当西蒙靠近到一定距离时，会突然飞扑过来攻击。如果黑豹从西蒙上方跃过，还会反扑过来攻击，要小心。西蒙在靠近黑豹时，应立即蹲下，然后用鞭子攻击黑豹。如遇黑豹从后面反扑攻击，应尽快转身然后蹲下击鞭。

图 5—25



鱼人怪——鱼头人身的怪物，会从水中突然跃出，快步走来，有的还会口吐火弹。可用鞭子或其它武器对付，动作要快。

图 5—26



吸血蝙蝠——这是第一关的敌方首脑，出现在西蒙上空，左右上下飞行，很难捉摸。发动攻击时速度极快。西蒙在与吸血蝙蝠对决时，应获得宝物显示窗中5种武器中的一种，最好是怀表或斧头；其次是吃到一定数量的心珠，以保证有足够的能源使用武器；最后，是获得隐藏在画面尽头楼梯大砖块之中的“2连射”（用鞭子击碎砖块，“2连射”就会出现）。西蒙在发动攻击时，一方面要尽量躲避吸血蝙蝠的攻击，另一方面，当吸血蝙蝠飞行或停留在一定高度和距离时，要抓住机会发射武器，实施攻击。吸血蝙蝠被击中十次，就会消失。然后，魔力球就会出现，吃掉魔力球，西蒙的威力又获得完全恢复，并进入第二关。

图 5—27



卫兵——动作较慢，在一定位置上走来走去，用鞭子攻击2～3次，可将之击倒。

图 5—28



美迪沙——只具头部，蛇形飞行，可用鞭子攻击，亦可根据它的飞行规律躲开。

图 5—29



乌鸦——会不规律飞行，攻击西蒙，可用鞭子对付。

图 5—30





幽灵——具有追踪功能，会穷追不舍地攻击西蒙。必须在被它抓住前，用鞭子击败它。

图 5—31



怪脸骨柱——由坚硬的骨柱构成上下相叠的两张怪脸，固定在通道上，不会移动。但上层怪脸大嘴张开，会连续发射火弹攻击西蒙。西蒙需蹲下用鞭子多次攻击，才能将之击毁。

图 5—32



蛇发怪——这是第二关的敌方首脑，平时如石像，一旦西蒙接近，其头部就会脱离身体腾空而起，飞来飞去，满头蛇发，十分可怕 蛇发会从头上掉下，变成一小蛇攻击西蒙

由于蛇发怪飞行位置较低、很多时间与西蒙处于平线，所以，西蒙最好拥有短剑，从远距离连续发射（根据蛇发怪所处高度，跳起、站着或蹲下发射）。当蛇发怪接近时，亦可用鞭子猛抽；当蛇发落下时，要以跳跃方式躲开。一开始就应进到画面左侧最边处发动攻击。击败蛇发怪后，照例会有魔力球出现。

图 5—33



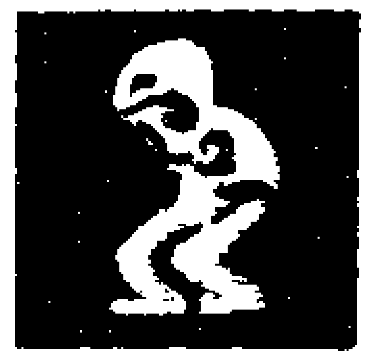
大鹫——不会对西蒙发动攻击，但会带来驼背人。

图 5—34



驼背人——由大鹫带来，会如青蛙一般跳跃着并攻击西蒙，动作极快。可用鞭子前后转身将它打掉。

图 5—35



骷髅——有白色和红色两种。白色骷髅会不断扔出骨头攻击西蒙，对付它不可距离太近；红色骷髅会死而复生，所以对付它要在击倒它之后，趁它尚未复活之前，赶紧跑掉。

图 5—36



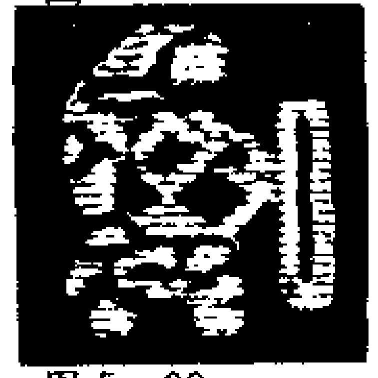
双胞胎木乃伊——这是第三关的敌方首脑，联手出击，前后夹攻，还会用身上的绷带作镰刀状攻击，威力强大。对付木乃伊的要点是：①首先应拥有十字架（怀表对木乃伊无效），再来与木乃伊对决；②进入木乃伊的房间后，要先站在中央位置，待木乃伊开始活动后，应立即跳上左侧的砖块上方，这样做可避免木乃伊的前后夹攻；③当两个木乃伊都走到画面的同一侧时，立即从砖块上跳下，用十字架发动攻击，如果木乃伊走近，可使用鞭子和十字架双重攻击。

图 5—37



白龙——由白骨构成的龙头，固定在一处，扭动着长长的颈项，上下移动，口中不断喷出火弹。只要避开它的火弹，从后面攻击它，就可轻易将它击败。

图 5—38



盔甲卫士——身披坚固盔甲，使用能飞回的斧头发动攻击。

图 5—39



法兰哥——这是第四关的敌方首脑，会摇摇摆摆地朝西蒙走来，它的肩上放着一个驼背人。两个人动作完全不同，而且还会发射火弹，怀表对他们毫无作用，西蒙对付他们困难是很大的。

同样，西蒙必须先拥有一件最有效的武器，这就是斧头，要先取得斧头才可进入法兰哥的房间。最先发动攻击的是法兰哥肩上的驼背人，它会从肩上跳起，扑向西蒙。待它跳起时，西蒙立即将斧头扔出。但是西蒙攻击的重点应是法兰哥，要抓住一切机会，将斧头扔向法兰哥，如果它走到近处，可再加上鞭子，双重出击。

死神——这是第五关敌方首脑，是仅次于吸血魔鬼的强敌。它会在空中飘浮着飞行，同时会从四面八方发射出镰刀，攻击西蒙。

对西蒙的攻击法是：首先要拥有十字架和连射宝物，少

图 5—40



一样都不要轻易发动攻击；发动攻击后，要不停移动，躲开镰刀；同时，也要不停挥动鞭子，击落四处飞来的镰刀；抓住机会，就要向死神连续发出十字架；死神接近时，还要用鞭子狠击。

图 5—41



吸血魔鬼——这是第六关也是恶魔城的魔鬼之王，是最强大的敌人。它的最大特点是神出鬼没，一会儿出现在西蒙身边，发射火弹攻击；一会儿又消失无影。

吸血魔刚出现时，这是个攻击的好机会，它吐出的火弹，可用鞭子打掉，待它走到距离两块砖的位置时，西蒙应跳起挥鞭猛击吸血鬼的头部。头部是它的要害处，攻击别的地方不会受伤害。西蒙不要发动勉强的攻击，要耐心等待攻击良机，否则会造成无谓的牺牲。

图 5—42



当吸血鬼的头被打掉后，千万别高兴太早，随着一声恐怖的声响，会跳出一个獠牙利爪的怪物，呼啸着向西蒙扑来。原来，这是吸血鬼的变体，被击败的吸血鬼立即会变体为这样一个怪物，这正是吸血魔王最大的秘密。

要最终消灭吸血鬼的变体怪物，必须取得圣水宝物。圣水隐藏在画面最里边(左侧)的蜡烛，将蜡烛打灭，即可取得圣水。当怪物跳起时，扔出圣水可将怪物定住，然后用鞭子连续抽打它的头部(致命处还是在头部)，即可将它消灭。

5、第一关攻关法：

整个游戏共分六关 18 阶段，每关各 3 个阶段。

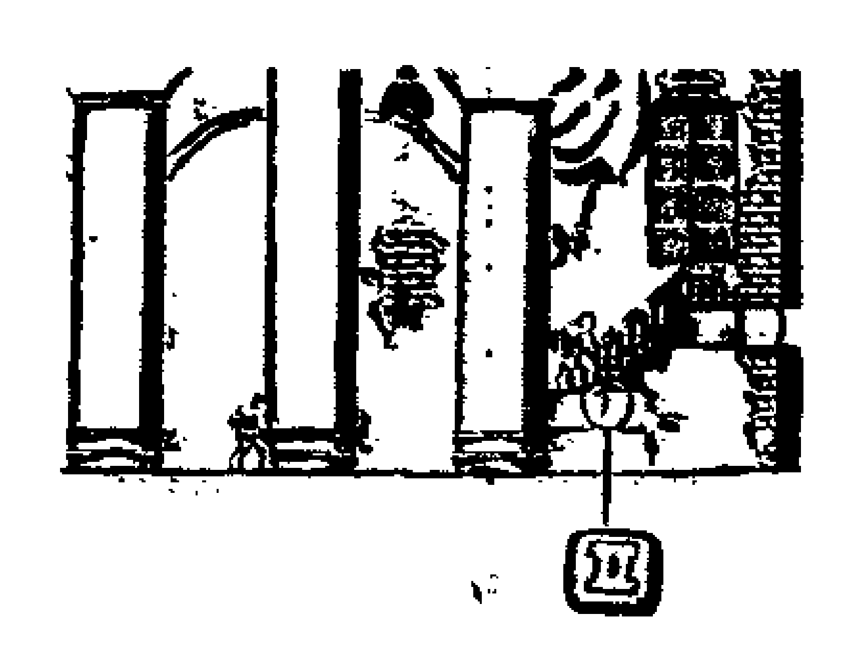
第 1 阶段——在进入恶魔城城门前，逐个打掉路边上的火柱，其中最后一个火柱打掉后会出现短剑。进城门后是一个长廊大厅，前后会不断走出大量的僵尸，用鞭子对付即可。长廊上的楼梯上静伏着几条黑豹，待西蒙走近时会突然跃起扑来。西蒙靠近黑豹时，应立即蹲下挥击鞭子，即可打掉黑豹。从西蒙上方跃过的黑豹会反扑，要注意。

第 2 阶段——逐步走入地下通道，会遇到蝙蝠，用鞭子打掉即可。下到水道后，会从水中突然跳出一些鱼人怪，站

定后即会快步朝西蒙走来，有的还会口吐火弹。西蒙应在它们走近前用鞭子连续鞭打，否则会被它撞伤。

第 3 阶段——从地下水道走上来，又会来到长廊大厅上，一路上还会遇到许多僵尸。亦会有许多蜡烛可供抽打，此时要注意取得怀表和斧头，因为西蒙即将遇到吸血蝙蝠。走到一个地方，两根火柱之间的上方，有一团黑色不动物体，这就到了第一关的尽头处。这团黑色不动物体，就是隐藏状态时的吸血蝙蝠。当西蒙从它们下方走过时，它就会显形飞跃于上空。此时，西蒙应尽快走到尽头楼梯处，跃上第一层砖块，跳下，然后回身跳起鞭打面前的砖块，就会出现 2 连射宝物。然后，连续跳跃，站在第二层砖块上等候吸血蝙蝠的攻击。当吸血蝙蝠飞近到一定距离时，可使用怀表将它定身，然后用鞭子连续抽打即可。

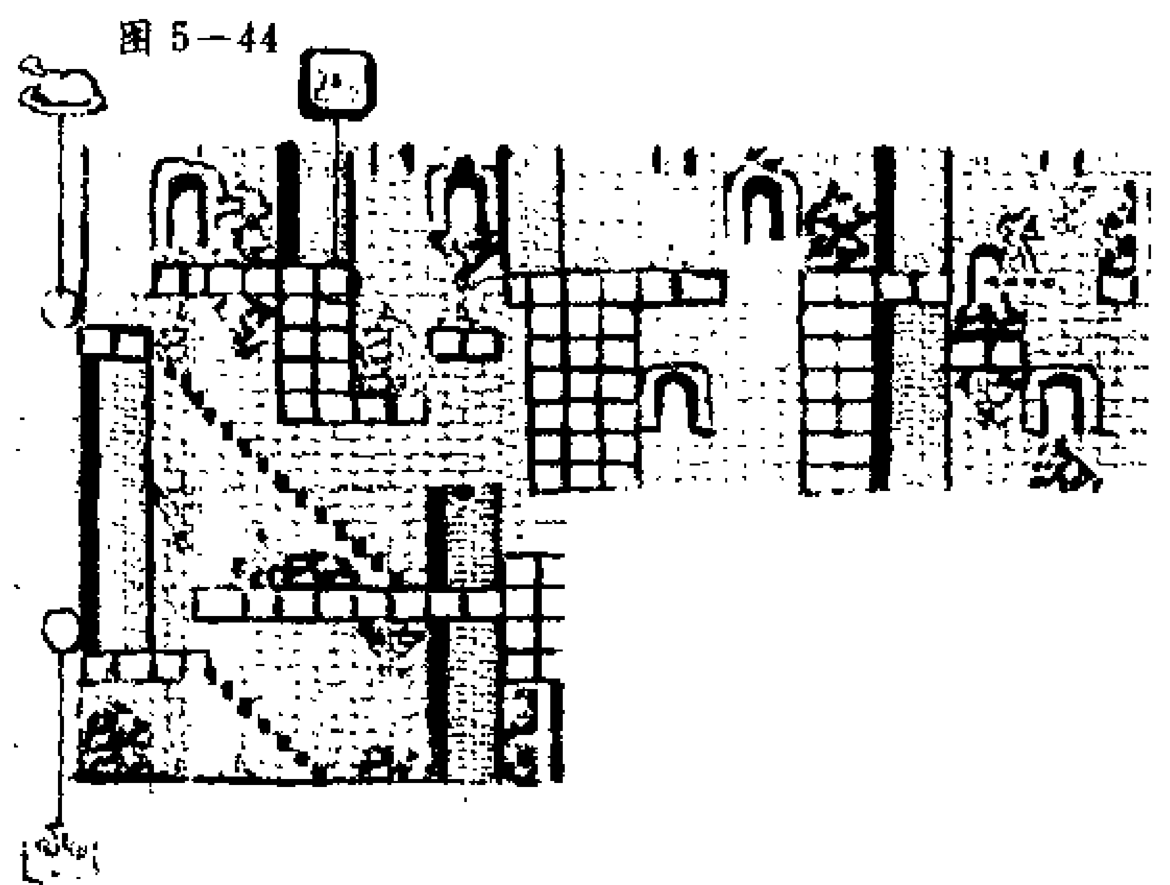
图 5—43



6、第二关攻击法

第4阶段——登上往城楼高处的楼梯，在几处地方可以取得皇冠、鸡腿和2连射宝物。在这里有个方法可以取得更多的宝物，就是反复上下楼梯，原先已被打掉的蜡烛，在画面移动后又会恢复原样，再次鞭打就又可以获得宝物。在这一阶段，会遇到卫士，鞭打两次就可以打掉。

图 5－44



第5阶段——这里城楼上的通道，除了卫兵外，还会有蝙蝠，有活动地板，有陷井，关键是发挥熟练的跳跃技巧，即可顺利通过。

第6阶段——这是第2关的最后区域，首先会遇到三个垂吊活动天花板。第一个和第三个天花板，只要趁着它

们上升时，立刻通过即可。第二个天花板就要小心了，当它上升时，西蒙走到一半尚未完全通过，它会突然间落下，将西蒙砸伤。所以，通过第二个天花板时，不能心急，要趁它上升时，先走到天花板的中间位置，立即蹲下，待它落下后再向上升时再继续通过即可。

通过天花板，走上楼梯就会遇到怪脸骨柱，骨柱口中会不断吐出火弹。骨柱共有2个，一高一低占据2个阶梯，攻打第一个骨柱可走到它所占据的阶梯前，用鞭子猛抽即可。攻打第二个骨柱，鞭子够不着，需跳上与骨柱相同的阶梯上。此时应小心火弹，要利用火弹之间的空隙跳起，登上阶梯后即蹲下，然后，用鞭子猛抽打即可。然后，就可以前往第2关的敌方首脑蛇发怪的房间。在进入房前要检查一下，是否已经拥有短剑，否则很难战胜蛇发怪。进入房间后，要径直走到最里边(左侧)，然后转身等待着进行决战。按前面介绍的攻击法实施攻击，就可以战胜蛇发怪。

7、第三关攻关法

第7阶段——来到了城堡的露天区域。只有头部的美迪沙会在通道上蛇形飞来，掌握它的飞行规律，轻易可躲过；值得注意的是蹲在砖块上的驼背人，西蒙应先走到驼背人的正下方去，待它跳跃时，即转身挥鞭击打驼背人的背后，将它打落在地；如果是大鹫带来的驼背人，攻击的动作可放慢点，待驼背人落地再攻打即可。在这一阶段，还会遇到不断扔出骨头的白色骷髅，如果西蒙远距离与它对抗就会吃亏，应该一边躲避骨头，一边设法接近它，然后用鞭子

猛抽即可。

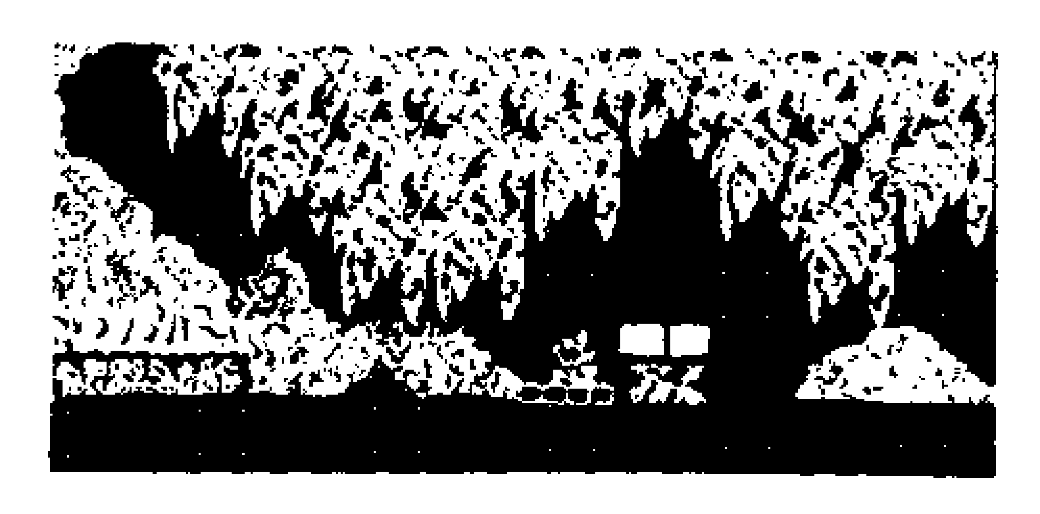
第8阶段——这是城堡的露天石桥，石桥上会遇到怪脸骨柱、白色骷髅，还会有美迪沙。

第9阶段——继续走过长长的石桥，经过一道门，就进入了双胞胎木乃伊的石屋之中，这是第3关的最后部分。在进入石屋前，应取得足够的心珠和拥有十字架，然后按照前面介绍的攻击法，就可以战胜木乃伊。

8、第四关攻击法

第10阶段——这一阶段是恶魔城的地下水道。水中会突然跃出鱼人怪，有大量蝙蝠飞来飞去。这里也会有许多宝物出现。会有一些活动地板，帮助西蒙通过没有路面的地下水，这里需发挥很好跳跃技巧。其中有一处需特别注意。如图所示：

图5—45



这个地方如不注意，西蒙跳上活动地板后，会被悬挂在上方之物碰下水。所以西蒙跳上活动地板后，应即蹲下，移

动到前方两个砖块前(不要太贴近,否则跳不上去),跳上砖块,当另一边的活动地板移来时,即跳下蹲下,这样就可以顺利通过。在活动地板上蹲下时,还要注意前后飞来的蝙蝠,和上方落下的鱼人怪。

第 11 阶段——从地下水道走上,又回到露天地面通道。这一阶段会出现大鹫带来的大量驼背人。按前面介绍的攻击法对付即可,但技巧需要更熟练,反应需更快。

第 12 阶段——露天通道的尽头是一条暗道的入口处。进入暗道就会碰上白龙。白龙口吐火弹,但只会正面攻击,而不会反面攻击。所以,西蒙不应与之发生正面冲突,要设法跑到它的后面去,再从后面发动攻击,就可轻易将它击败。每条白龙驻守的地方都会有宝物。击败白龙后,就来到暗道的尽头,这里是法兰哥的房间。与法兰哥对决,斧头是必不可少的。依照前面介绍的攻击法,就可以战胜法兰哥。

9、**第五关攻关法**:

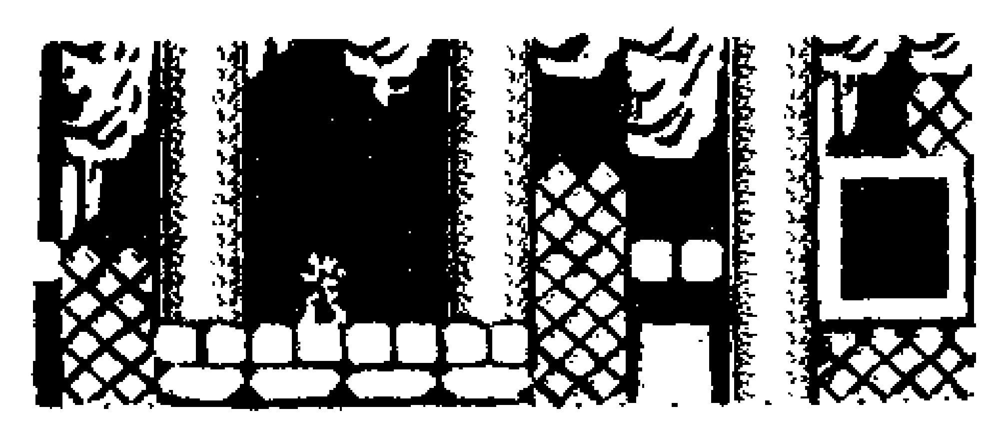
第 13 阶段——走出暗道,又继续上楼梯,这里似乎是的恶魔城的牢房区域,有大量的白色骷髅(也有红色骷髅)巡逻守防,还有不少驼背人跳跃在其间。注意:经过三道上行的楼梯后,在第一道下行的楼梯处,有 1UP 和 2 连射宝物,不可错失。1UP 的获得方法是:来到下行楼梯口时,先别下行,直朝前走到尽头处的砖墙前,然后推此墙,1UP 就会出现。拿到 1UP 后再回头下楼梯,楼梯下到一半时,鞭击前而的砖墙,2 连射宝物就会出现。

第 14 阶段——这里似乎来到了魔鬼制造毒药的试验场，通道上有些奇怪的设备和大量药瓶、试管，这里除了驼背人、白色骷髅外，还会出现盔甲卫兵。

第 15 阶段——从试验场往上走，又会来到有着巨大圆柱的长廊大厅，一路上西蒙要注意取得十字架和连射宝物。当西蒙走到一处在两根大圆柱之间有两层砖块高出地面的地方，如图所示。这就是与死神决一死战的战场。当死神出现后，依照前面介绍的攻击法，就可以战胜死神。



图 5—46



10、第六关攻关法：

第 16 阶段——战胜死神后，西蒙又行走在一道长长的残破石桥上。在石桥上，西蒙一方面要小心跳过石桥上的多处残缺口，另一方面又要迎战另外一只吸血蝙蝠，真是万分艰难。

第 17 阶段——走完石桥，西蒙来到一个十分复杂的巨大钟楼之中，繁杂的零部件错综复杂地结合成一个整体，走错一步，就会丧命。在这个构造体中，还会遇到白色骷髅不断扔出的白骨，大鹫带来的大量驼背人，西蒙的处境十分险

恶，战斗越来越激烈，难度越来越大，令人感觉到迫近最后大决战的那种激烈而紧张的气氛。

大钟楼画面如图所示：

图 5—47

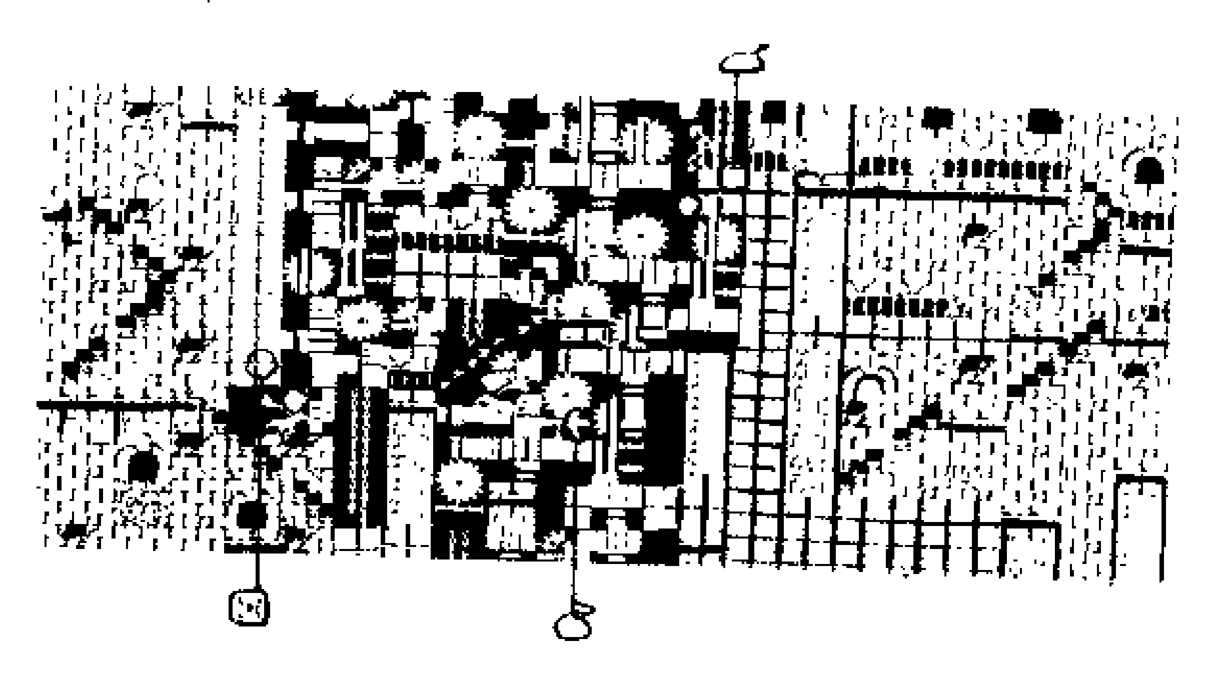


图 5—48



第 18 阶段——终于来到了钟楼最高层，这是西蒙与吸血魔鬼大决战的地方，西蒙能否像他前辈一样完成驱逐恶魔，恢复国人和平生活的神圣使命，成败在此一举！西蒙进入顶层大房后，应立刻处于一级战斗准备状态，现在不知吸血鬼会在何时何处出现，但它最可能就在西蒙的身边现身。

战斗吧！为了正义，为了和平！

六、《绿色兵团》攻关法

这是一个双人玩（也可单人玩）的战争游戏，将格斗与枪战结合在一起，技巧性较强，难度适中。只是比较单调，趣味性一般。

1、游戏内容

某国通过间谍卫星侦察到，敌国某军事基地中，已安装了核弹装置。于是决定从特种部队中挑选出两位勇士，执行秘密偷袭任务，破坏敌国核弹装置，在一个风高月黑的晚上，两位特种部队的战士从潜入的飞机上成功地降落到了敌国军事基地附近……

2、游戏知识：

游戏共分 6 关，两位特种兵（也可一人玩）需逐关攻破，才能到达最终目的地，完成破坏敌国核弹装置的任务。

· 操纵器的使用方法

方向钮——按上方，是上爬或上跳；按下方，是下爬或下跳；按左方，是左行；按右方，是右行。

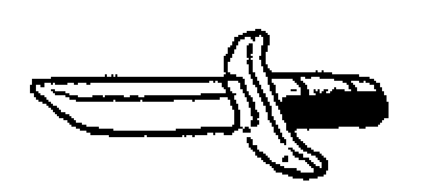
B　钮——使用刺刀（单刺）

红 B 钮——使用刺刀(连刺)。

A　钮——发射火箭炮,手枪和手榴弹。

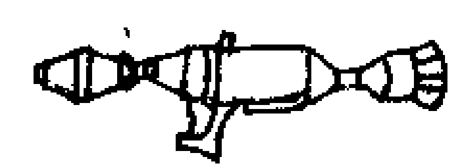
·武器介绍:

图 6—1



匕　首——是两位特种兵的基本武器,任何时候都不会丧失,可作单刺。

图 6—2



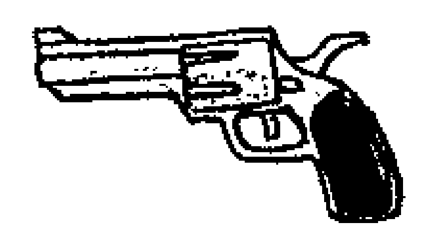
火箭筒——打倒某些敌人后才可获得,一支火箭筒可发射 3 炮。威力强大。

图 6—3



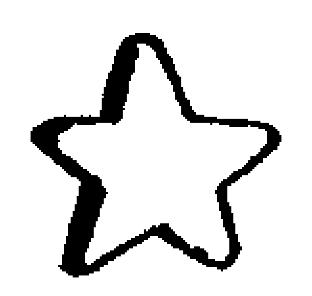
手榴弹——打倒某些敌人后才可获得,一只手榴弹只能使用一次。

图 6—4



手　枪——打倒某些敌人后才可获得,可在规定时间内任意发射,时限一过就无用了。

图 6 — 5



无敌星——打倒某些敌人后才可获得，获得后全身闪烁，在闪烁时所向无敌，停止闪烁后，又恢复如常。

·增加游戏机会

两位特种兵游戏开始时只有 5 次游戏机会，依下述方法可获增加 1 0 次游戏机会：

当标题画面出现时，同时按住操纵器的开始钮，A 钮以及操纵器的 A 钮、B 钮和方向钮下方。

(注：翻版游戏卡不具此功能)

·选关方法

当标题画面出现时，同时按住操纵器的 A 钮、B 钮和方向钮下方以及操纵器的开始钮和方向钮。

然后，按操纵器的方向钮下方为 2 关，左方为 3 关，上方为 4 关，右方为 5 关。

(注：翻版游戏卡不具此功能)

3、第一关攻关法

场景 1：

图 6—6



一开始经过一座铁架桥，可从地上走，也可从桥上走，还可从桥架顶上走。红、蓝两战士最好不要拉开距离，互相靠近些，位于画面中间位置，一个对付前方来敌，一个对付后方来敌。

敌人共有三种：

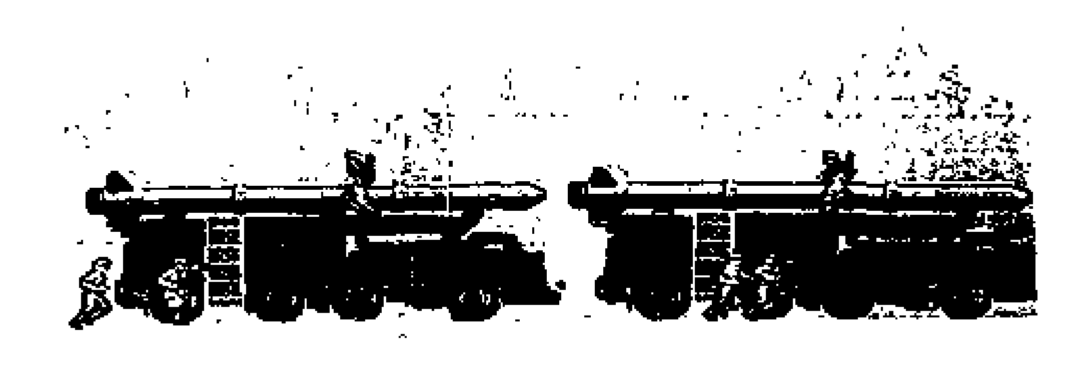
一种是背枪蓝衣白裤兵，只会走动；

一种是黑衣红裤背枪的敌兵，会跳起踢腿攻击，对付他们也应跃起挥刀连刺。

还有一种是卧地黄衣敌兵，干掉他可获得火箭筒。对付卧地黄衣敌兵，也应采取靠近后卧地挥刀攻击办法。获得火箭筒后，如果在地雷阵前卧地发射，就既可以引爆地雷，又可以消灭前面出现的敌人。

场景 2：

图 6—7

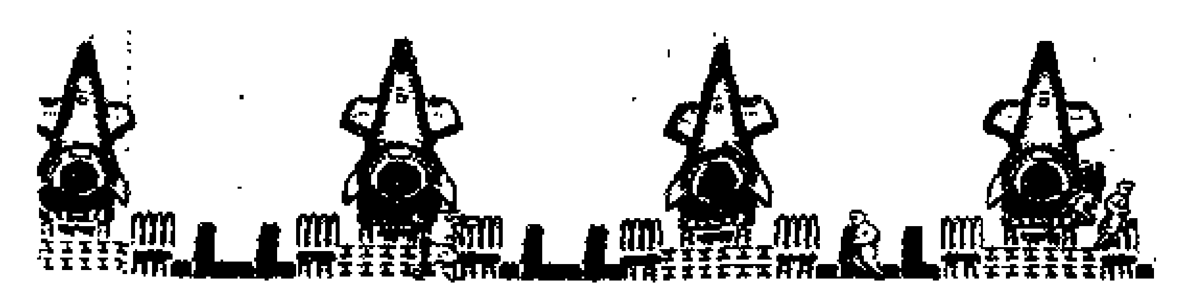


在这里，敌兵仍旧是三种。有第二个卧地黄衣兵出现，还可以获得火箭筒，如果是一人玩的，就应该将第一支火箭筒赶紧用掉，以便取到第二支火箭筒。

对地雷阵，既可以用火箭筒消灭，又可以用跳跃方式越过。

场景 3：

图 6—8

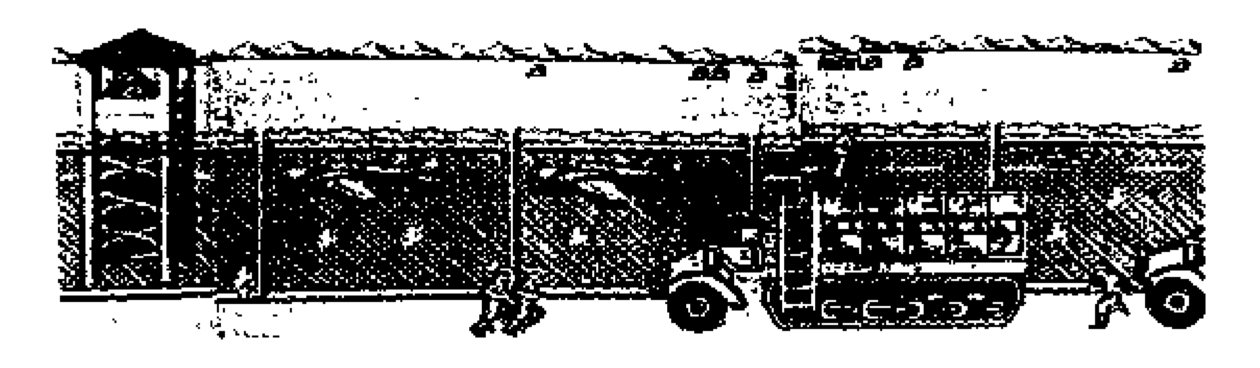


这是第一关最后一段。当一阵警报似的声音响过后，会涌出大量的敌人。在这里只要一人面对敌兵站着不动，按 B 钮连续挥刀猛刺，就可以轻易消灭所有敌人，顺利过关。

4、第二关攻关法

场景 1：

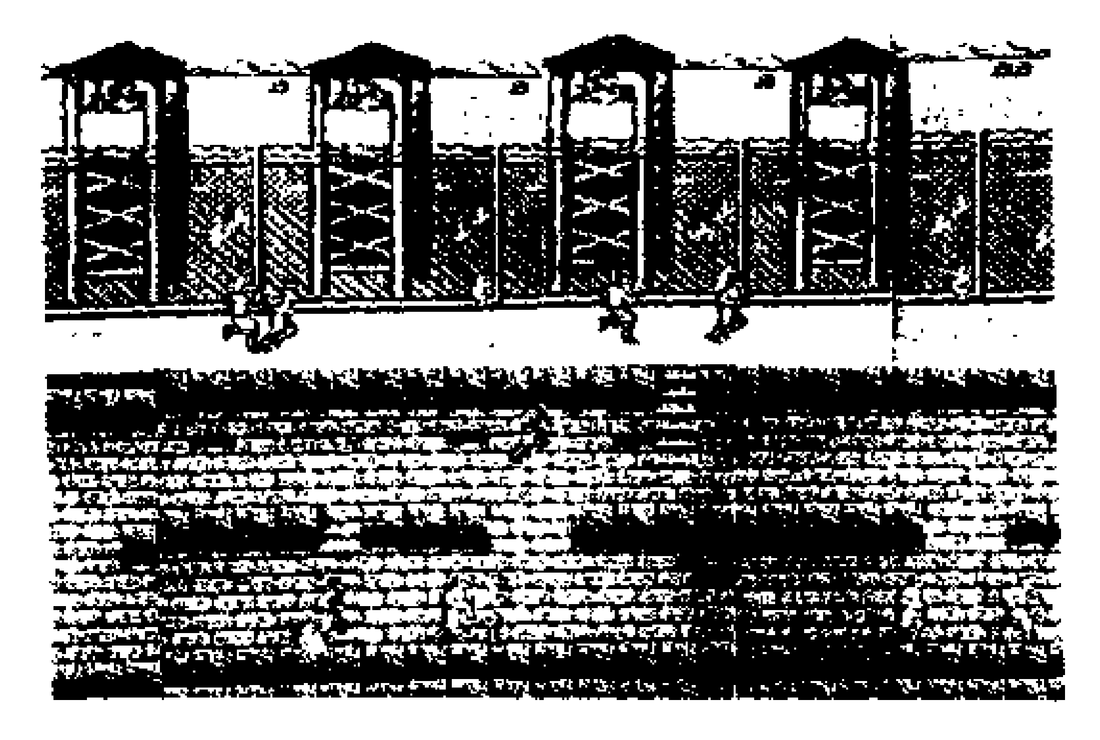
图 6—9



来到了敌人飞机场。敌人从前后出现了，有一种身穿鲜红色装的敌兵，也是功夫好手，会跃起踢腿攻击。前面卡车上又有一个卧着的黄衣敌兵，上去击倒他，又可获得火箭筒。

场景 2：

图 6—10

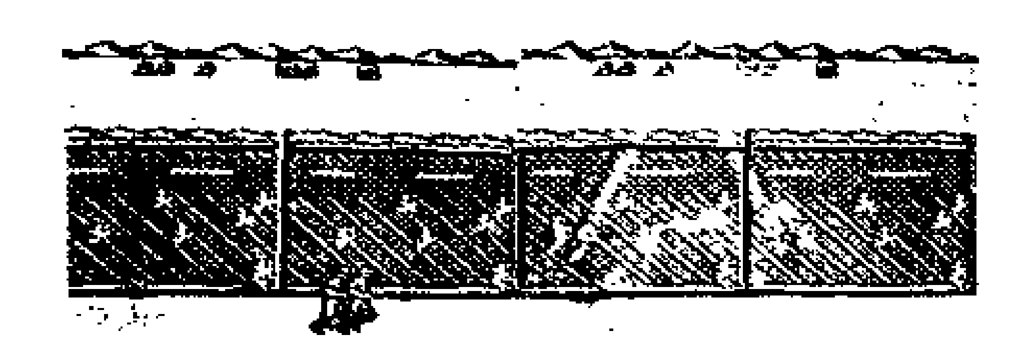


新出现一种持手枪的黄衣兵，他会突然回身给你一枪，威胁太大了，要尽快把他干掉。又到了地雷阵，但这里的地雷阵就不是那么容易闯了。首先，这里的地雷阵很长；其次，前后来往的敌兵很多；最后，地上有黄衣手枪兵开枪射击，上方还有观察塔上的炮手发炮轰击，真个是要在枪林弹雨中闯地雷阵；最难对付的还是观察塔上的炮手攻击，要利用炮击的间隙时间和间隔距离，快速通过。

另外，地雷引爆后会出现地下通道，真是个大秘密！走地下通道就轻松多了，虽然也有敌人出现，但容易对付多了，地下地上真是两个世界！

场景 3：

图 6—11

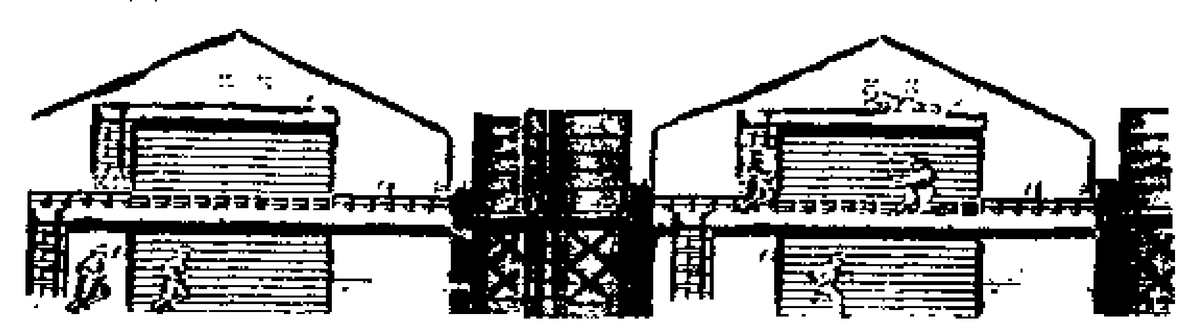


来到这里，突然间所有的敌人都消失了，一切都那么安静？然而，在一阵警报似的响声之后，敌人的三个空中特种兵从天而降，他们背负喷射器，不断从空中扔下手榴弹。不用害怕，首先要躲避手榴弹的轰炸，然后根据敌兵飞行行动的特点，跳跃起来从正面或反而挥刀猛刺，就可以将他们消灭。

5、第三关攻关法

场景 1：

图 6—12



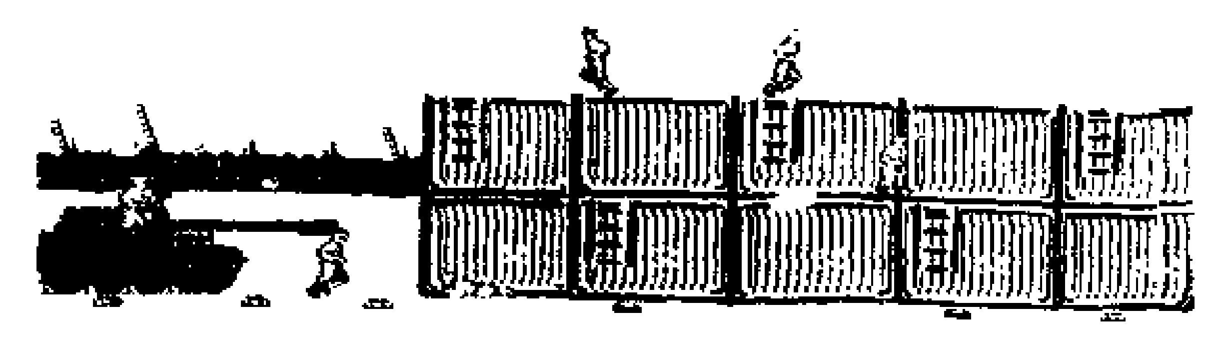
这里大概是敌人的仓库，敌人的出现比较频密，枪手也多。但是，红、蓝勇士在这里也可以从敌人手中夺过手枪，

在一定时限内可任意发射，真是痛快！抓紧时间发射子弹，然后消灭敌人。

消灭黄衣敌人后，还会出现无敌星宝物，太棒了！

场景 2：

图 6—13



这里是码头上的货柜，地上有地雷区，还有梯子阻碍行动，爬上货柜去吧。

又出现趴在地上的黄衣兵，但千万别趴下来刺他，待他起来后再攻击他。

在梯子前别跳起攻击，因为梯子会阻碍攻击动作，很容易丧命。

场景 3：

图 6—14

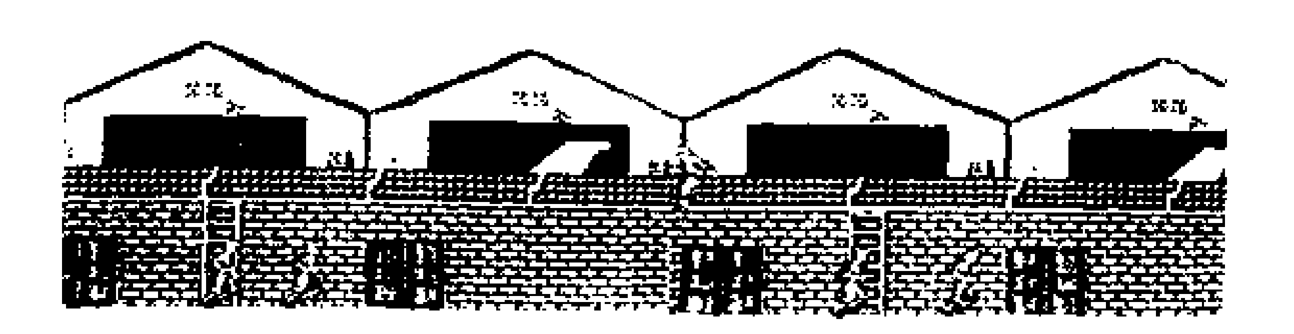


海边上，一阵警报响声后，先从前方快速跑出6只狼犬向红、蓝勇士攻击，接着又从后方跑出6只狼犬，如此反复几次；然后，又会先后从前方和后方各跑出一只狼犬，速度更快。如果是双人游戏，就很好对付，红、蓝勇士各负责对付一方扑来的狼犬，只要趴在地上按红B钮连续挥刀猛刺即可。如果是一人玩游戏，就有一定难度，关键是转身速度要快，先趴下对付前方狼犬，然后尽快转身趴下对付后方狼犬。狼犬改为单只出现时，转身速度要更快，才能应付。

6、第四关攻关法：

场景1：

图6—15

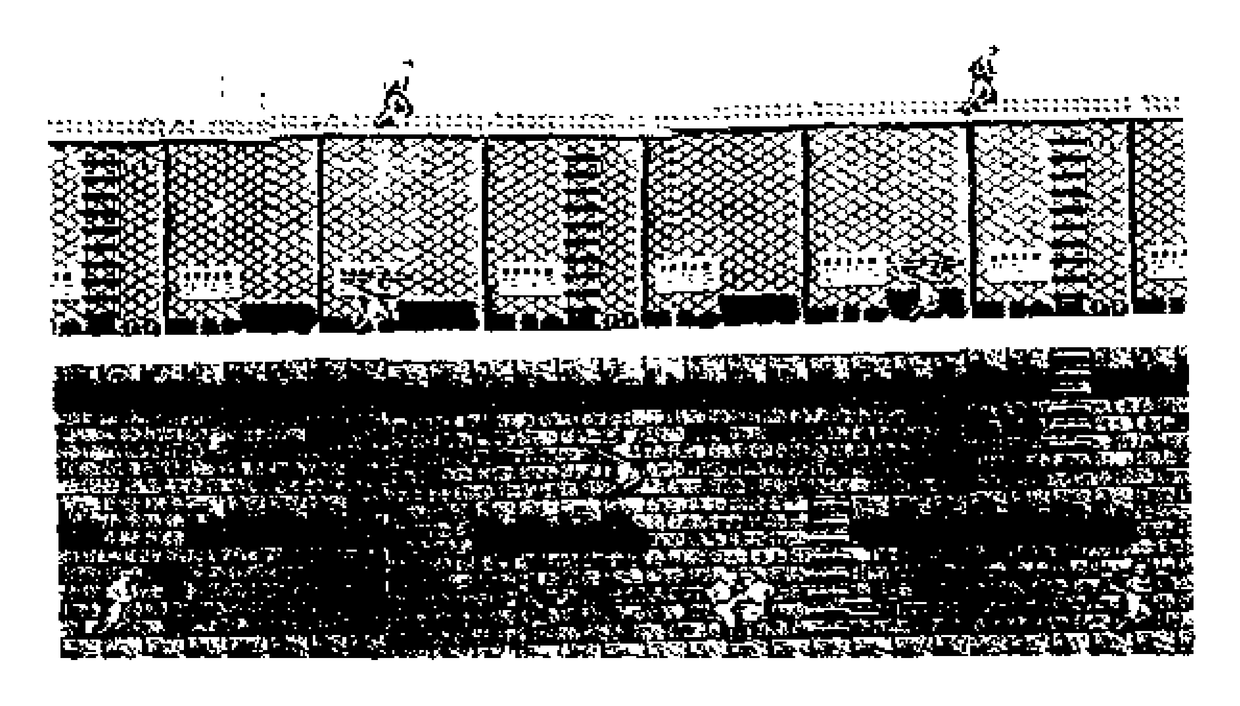


这里是敌人的飞机库，铁丝网后面的库房中会不时扔出手榴弹。上空也会有敌人的伞兵扔手榴弹攻击。此外，还有手枪兵的射击。对付伞兵，可待他们落到地面后，发射火箭炮，或用连刺攻击。

要注意围墙边的汽油桶，会突然冒出敌炮手发射炮弹攻击。

场景 2：

图 6—16



又是一排长长的货柜。这里又有地雷阵， 地雷引爆后如果出现地下通道，千万别下去，因为第 2 条地下通道是重复的，下去后经过一场搏斗还是回到原来的出发点。

但是，有的地雷引爆后会出现武器。此外有一点要注意别上当：在地雷阵中有的带枪敌兵被刺死后，会将武器扔到地雷边上，你如果去取就会引爆地雷而丧命。

场景 3：

图 6－17



这里堆着一排长长的木材。要提防红衣敌兵的攻击，他们的功夫更好，可以从较远的距离跳起踢腿攻击，很容易使你丧命。最好趴下用火箭筒发射，一举将他们全部消灭，同时也可将地面的地雷引爆。

来到一座大桥下面，一阵警报响声后，就会出现一架敌人的直升机，作S型移动，会不断扔出手榴弹。要小心躲避手榴弹的轰炸，待直升机下来时，再跳起挥刀猛刺即可。

7、第五关攻击法

场景1：

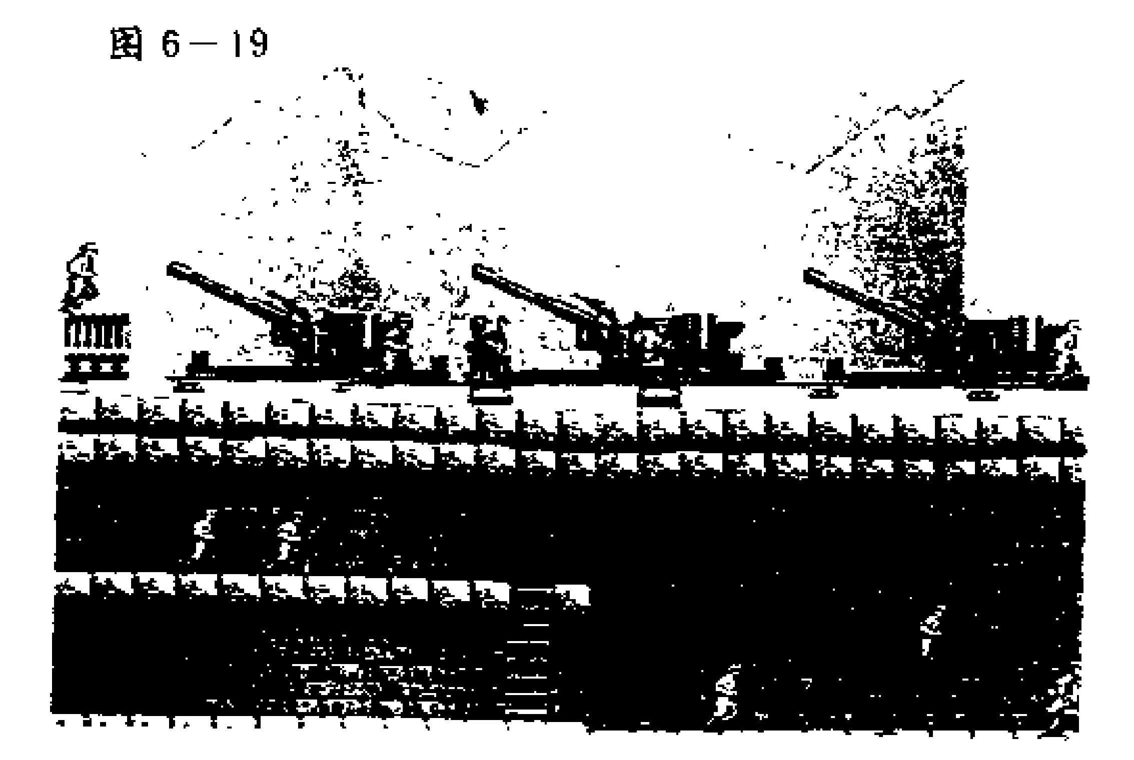
图 6—18



这里首先会出现两个枪手从前后两面攻击，屋顶上也会有枪手发射攻击。红、蓝勇士要互相配合，分工负责对付敌人的攻击。要尽量取得武器，有效地消灭敌人，减少伤亡。

场景 2：

图 6－19

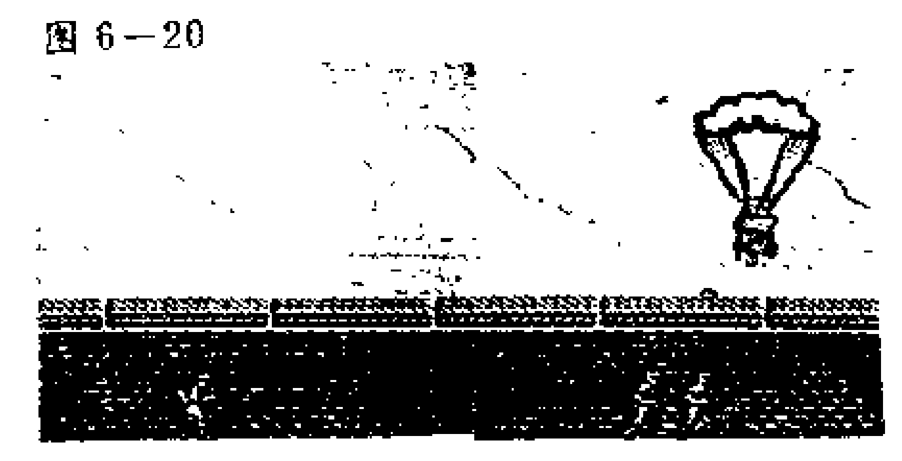


又出现长长的地雷阵，引爆后又有地下通道。但这里的地下通道敌人较多，战斗很激烈。如果在地面上取到武

器，在上面继续前进，反而更安全，但要提防枪手的伏击。

场景3：

图6—20

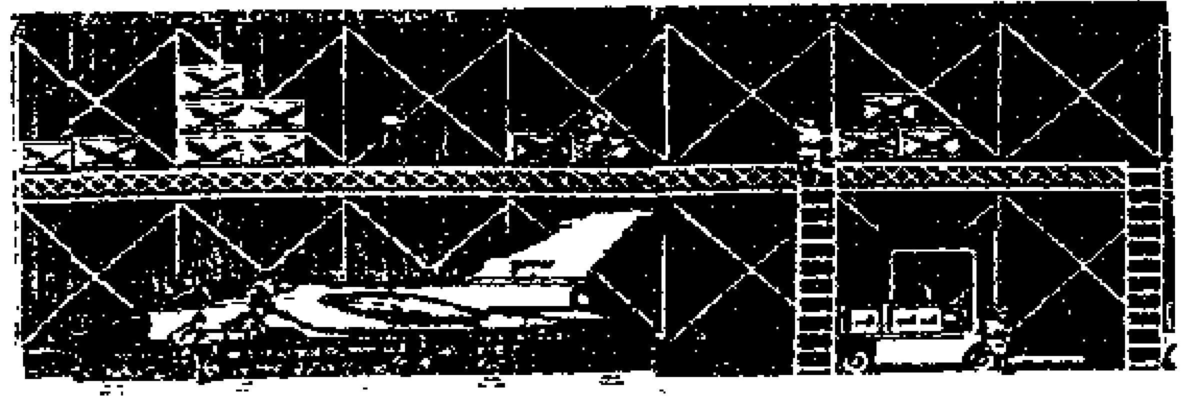


到了这长长围墙地方，前后已经没有敌人出现，但一阵警报响声之后，敌人的伞兵部队就从上空出现了，他们会在空中不断发射子弹攻击。所以，在他们落地前，要躲开子弹射击。待他们降落之后，再挥刀猛刺。

8、第六关攻关法

场景1：

图6--21



在这里会有大量红衣敌兵出现。不小心很容易丧命。要在两架梯子之间攻击他们，不要靠近梯子，否则会妨碍你

们攻击动作。要跳起来挥刀猛刺，但不要斜跳。跳起的时间要比敌人早一步。

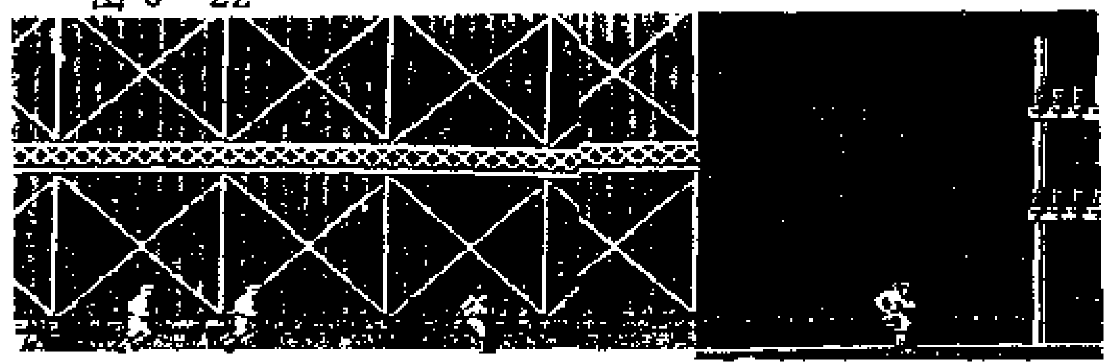
在这里，为了避开梯子的妨碍，最好两人在梯子上面前进。

会有两个地雷阵连在一起，直是长长的危险地带。最好用火箭炮趴地发射引爆。

梯子上面的货柜可能隐藏着武器，不妨扔一个手榴弹试试看。

场景2：

图6—22



这里是最可怕的地方，头顶上一溜排着6个圆形物，这是敌人的光弹发射器，发射速度极快，交织成一个密集的光弹火力网。不论你本领有多高，在这里难免要丧命。所以，如果游戏机会已经不多，是很难冲过这一关的。

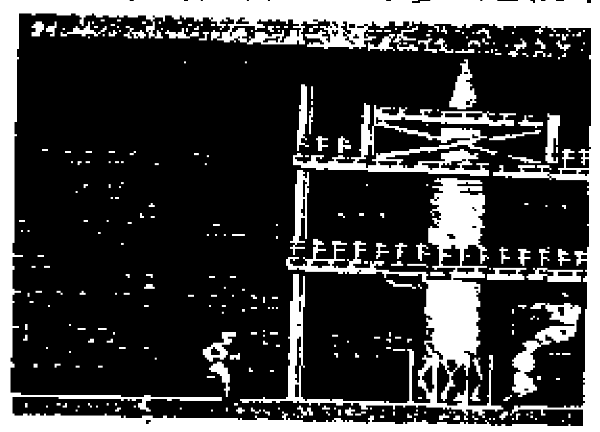


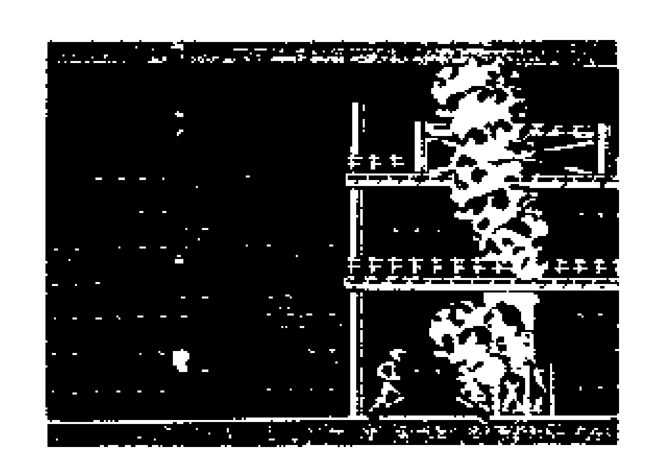
图6—23

场景3：

经过九死一生，终于到达了目的地。敌人的核弹装置就在眼前。但是，时间已经不多了，核弹装

置已经启动，发射计时器已经开始倒数了！

图 6—24



此时，两位勇士要密切配合，才能制止一场空前的核浩劫。一人要站在画面中间，一人站在最右边。待敌人的黄衣兵从右边出现时，立即加以攻击，击败黄衣兵后会有火箭筒出现在左边。这时，中间一人立即接过火箭筒，向核弹装置连续发射，连射 12 发炮弹，即可击毁核弹装置。

图 6—25



七、《希特勒复活》攻关法

这是一人玩的战争游戏，场景画面复杂多变，故事情节曲折多姿，战斗场面紧张刺激，技巧性很强，难度偏高。

1、游戏故事

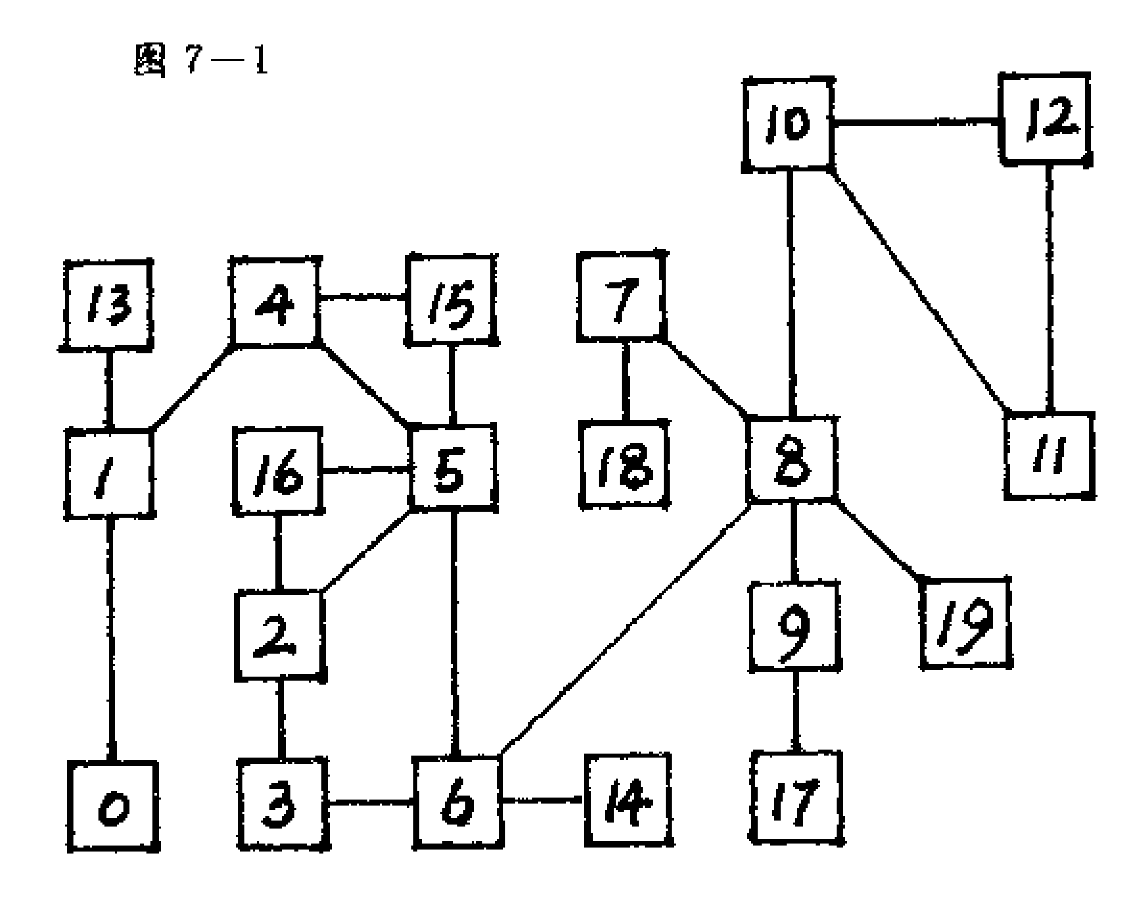
二次大战后，一个庞大的地下纳粹组织正在秘密策划着一个惊天大阴谋：一项被称为"信天翁"的计划，企图使已死去多年的希特勒复活。如果此项试验计划成功，世界将面临着第三次世界大战的危险。然而，世界反纳粹组织的情报部门终于获悉了这一阴谋。他们先派出一位叫"乔"的上尉去侦察，结果被俘囚禁，后来又派出了一位具有超人本领的勇士，向纳粹组织的秘密基地，发动了毁灭性的攻击。

2、游戏知识

· 选择地区：

游戏共分 4 关 19 地区，19 地区又分为三类：战斗区，中立区、敌占区。游戏正式开始前的第一件事，就是选择前进地区，电视上首先出现 19 区的地图画面，然后选出"移动"指令，再用 A 组进行移动，选择前进地区。

图 7—1



战斗区——白底红体数字地区是战斗区。在这一地区将有敌人出现，在特定地方有敌人的动力装备，击败敌人并破坏敌人的动力装备，就可以获得宝物。

中立区——红底白体数字地区是中立区，在这一地区亦将有敌人出现，但只要你不攻击他们，他们也绝不会主动攻击你，在这里可以收集到情报和获取宝物。

敌占区——在战斗区和中立区数字标志上被一绿色敌兵半身像掩盖的就是敌占区。在敌占区双方一接触即会展开激战。

·选择装备

游戏正式开始前的第二件事，就是选择装备，因为每个

地区都要求有相应的装备，在进入这一地区前必须选择好适当的装备，否则就无法顺利通过这一地区，装备有四类：进攻武器→防身武器→宝物→通讯机。选择装备的顺序是：进攻武器防身武器宝物通讯机。选择地区完毕后，再选出指令"下降"，就会出现选择装备的画面，用A钮选择装备完毕后，按开始钮即可到达所选择地区。

四类装备的选择画面如下：

图 7—2

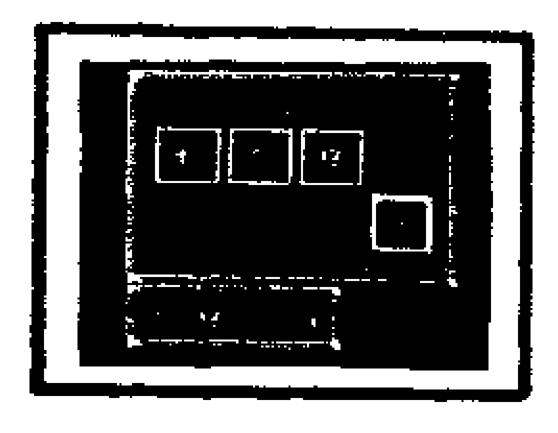


图 7—3

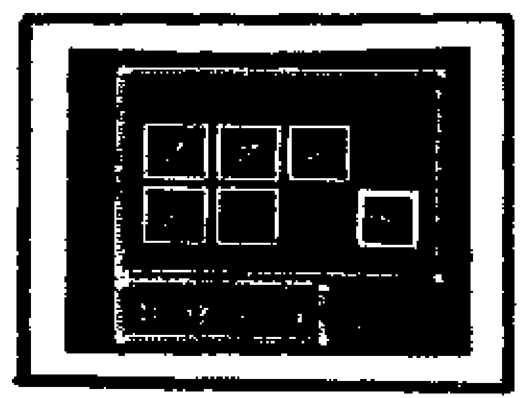


图 7—4

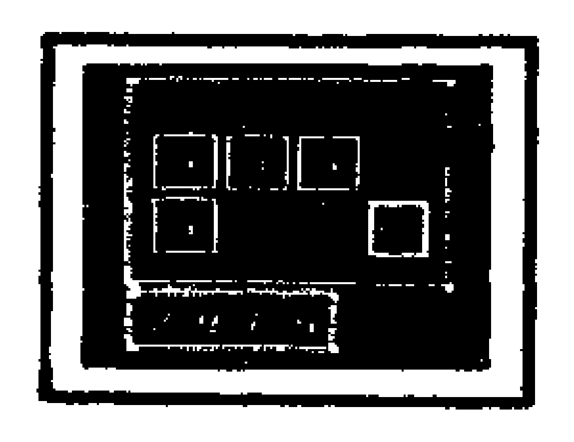
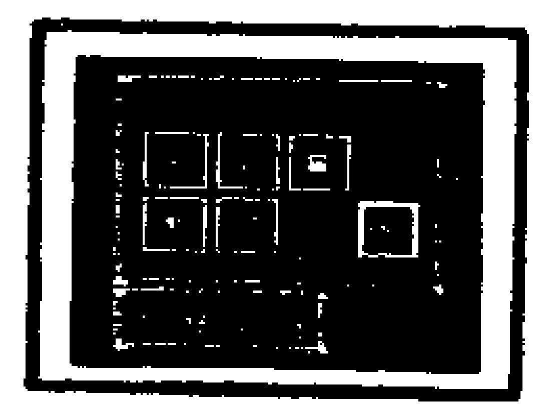
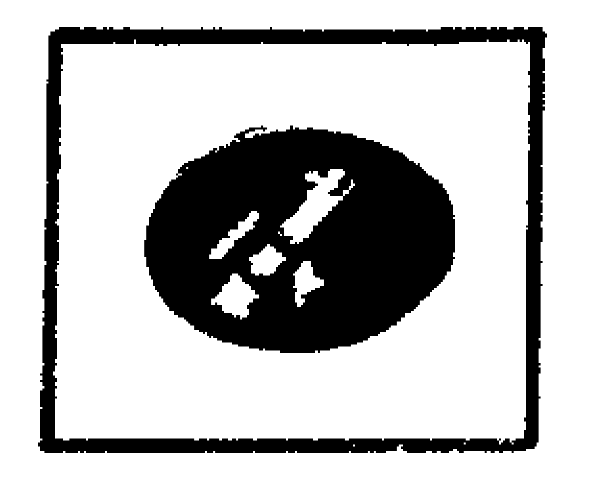


图 7—5



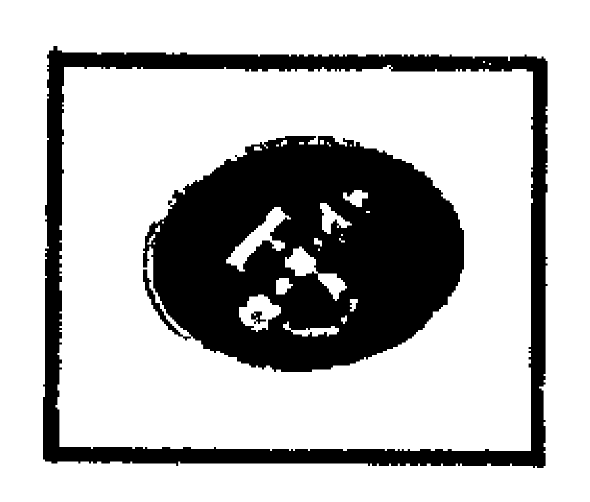
首先要选择的是进攻武器。不同的地区需要不同的进攻武器。进攻武器共有5种：

图 7—6



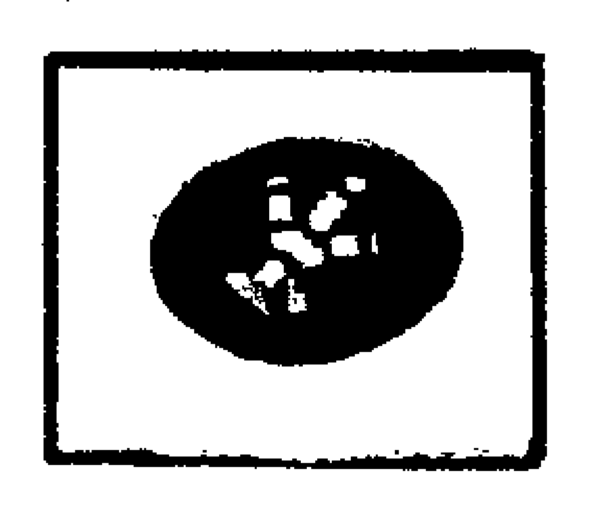
步枪——射程较远，适宜对付敌方步兵。这是开始就必须携带的武器。

图 7—7



火箭炮——射程较远，威力很强。某些地区入口处受墙壁封闭住，需用火箭炮才能轰开通道。

图 7—8



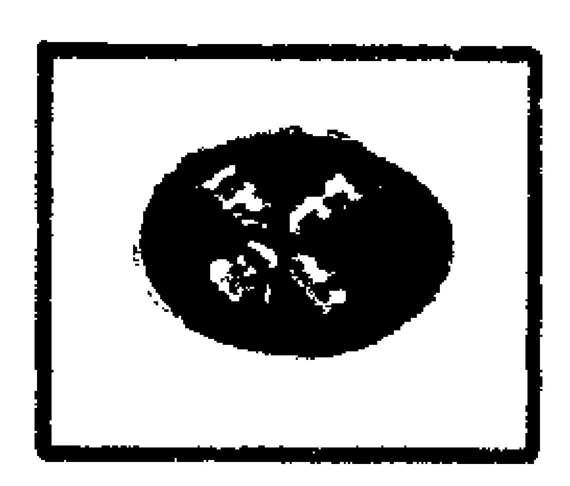
扇形枪——发射时，子弹如扇形射出，可攻击大面积的敌人。

图 7—9



机关枪——“嗒嗒”不断发射，而且射击而积稍大。

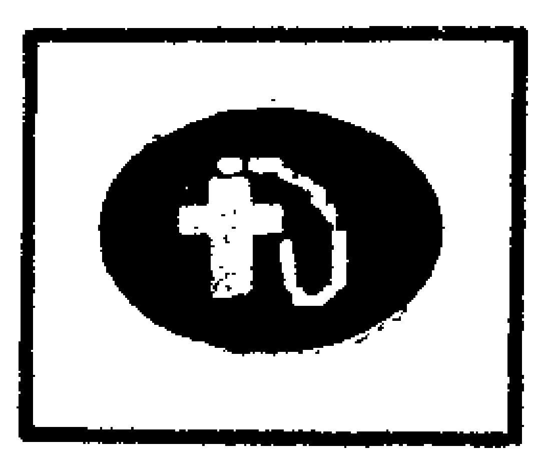
图 7—10



三向枪——用时可向前方、上方、下方，发射火弹，威力强大。

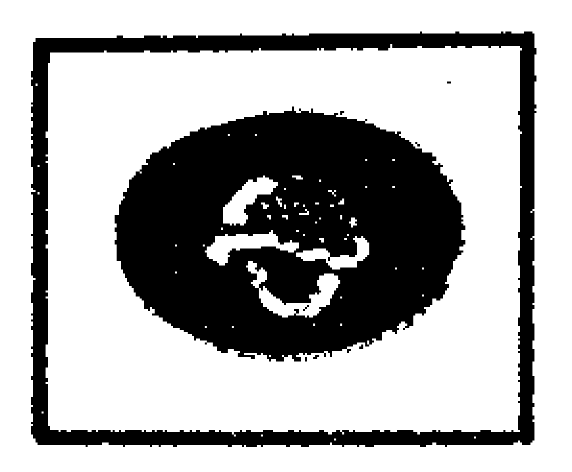
其次要选择的是防身武器。防身武器可使你不受敌人子弹的伤害，或减少伤害的程度。选择防身武器与你将前往的地区无关。防身武器共有 3 种：

图 7—11



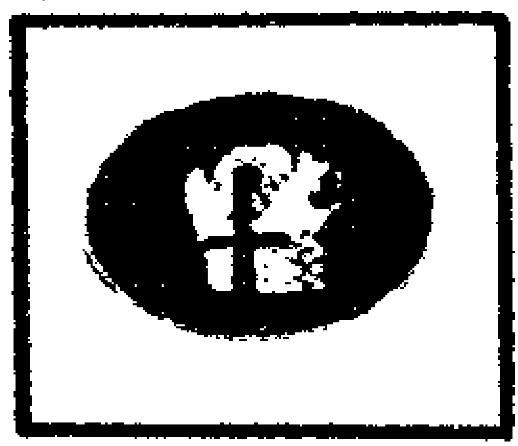
十字架项链——取得该项链可不受敌人子弹的伤害。

图 7—12



头盔——头上戴着头盔，可不受敌人子弹的伤害。

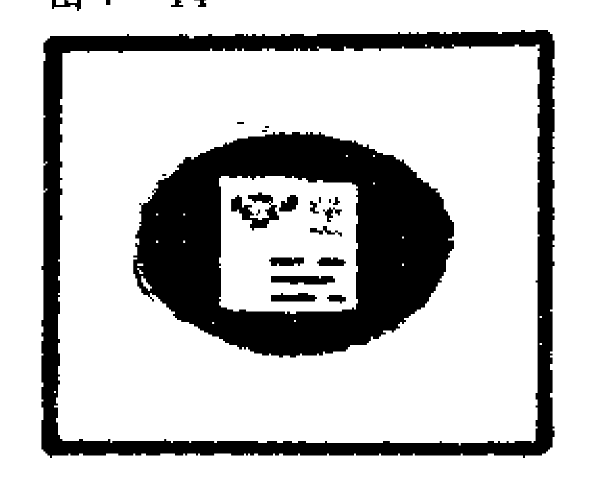
图 7—13



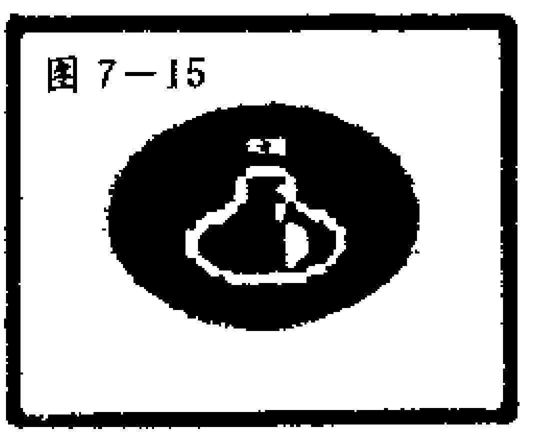
防弹衣—— 穿上防弹衣，如果被敌人子弹击中，可使伤害减半。

第三，就是选择宝物。有的宝物可提高你的攻击力，有的宝物是经过特定的地方时必不可少的，宝物共有 5 种：

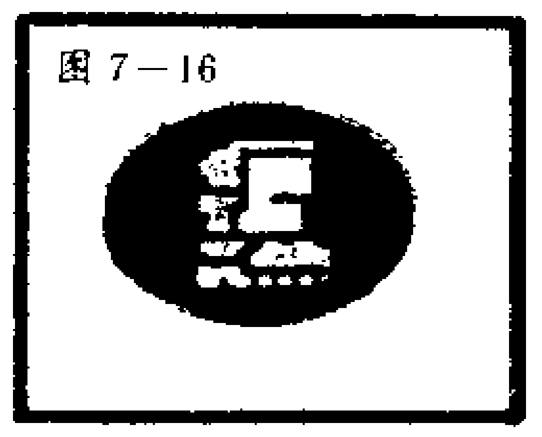
图 7—14



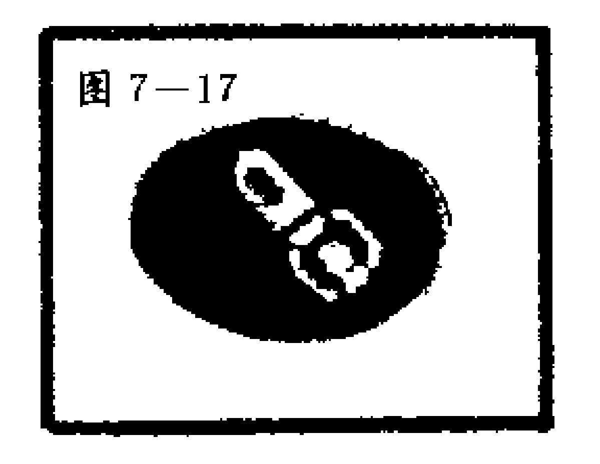
通行证——在某些特定地方，若无通行证，会遭到守卫的敌兵的阻挡而无法通行。


图 7—15

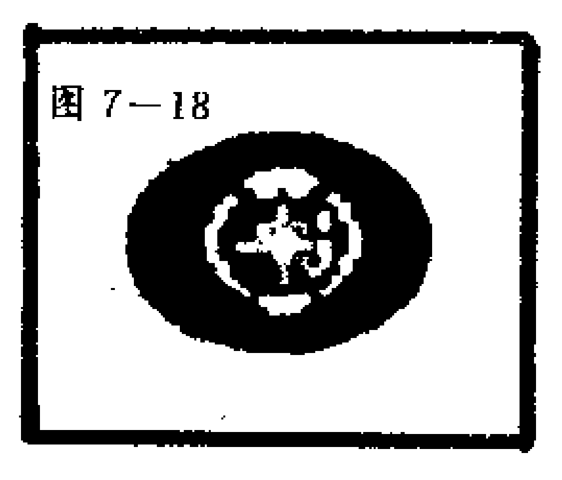
照明弹——在某些特定地方，会漆黑一片，有照明弹方可看清通路。


图 7—16

铁鞋——穿上铁鞋，再使用“摆动”技巧，就可以用踢脚攻击敌人。


图 7—17

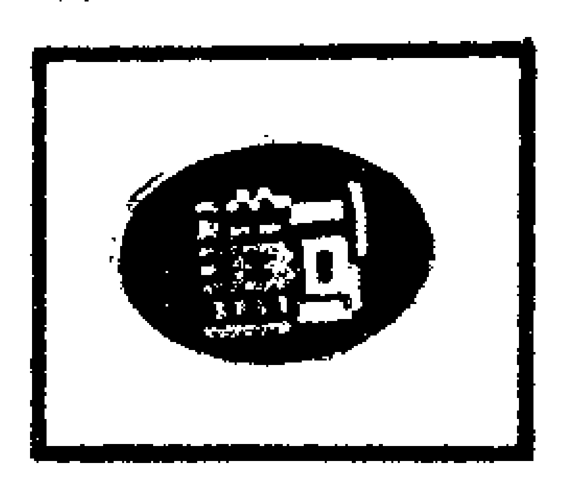
连射器——获得连射器，可快速连续发射，攻击大量涌来的敌人。


图 7—18

药物——获得药物后，按开始钮可获得一次恢复体力的机会。

最后，是选择适用的通讯机。在每一地区收集敌方情报是十分重要的，但如果没有携带适用的通讯机，则无法收集情报。因为不同的通讯机，只适用于不同的地区。所以，在进入特定地区之前，一定要选择好适用的通讯机。通讯机共有 4 种：

图 7—19



红机——这是一开始就携带在身上的通讯机，适用于 1、4、5、7 地区。

绿机——在第 6 区可获绿机，适用于 2、3、4 地区。

蓝机——在 7、14 地区可获蓝机，适用于 7、8、9 地区。

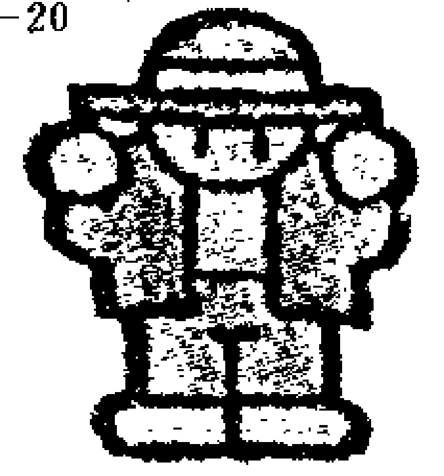
黄机——在 15 区中可获黄机，适用于 10、11、12 地区。

· 游戏过程中出现的宝物

除上面介绍的以外，在游戏过程中还会出现一些宝物，这些宝物包括：



图 7—20



小孩——在某些特定地方（往往是不易到达的地方）会出现一个小孩，获得后可增加一次游戏机会。

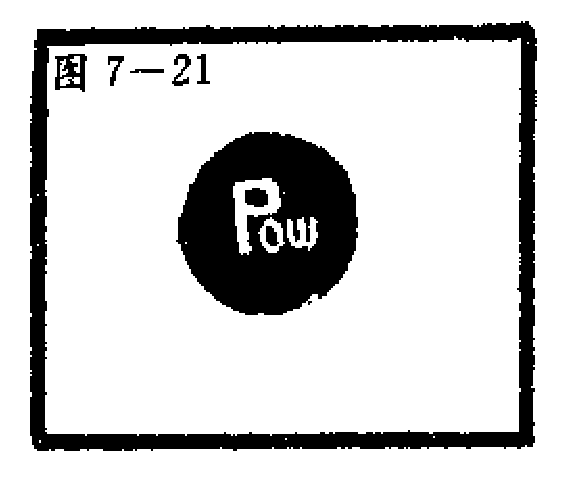
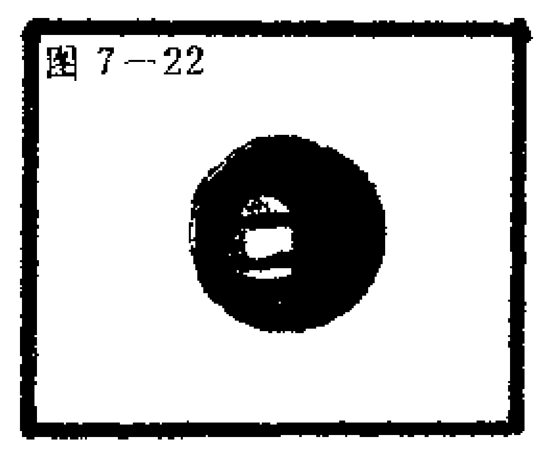
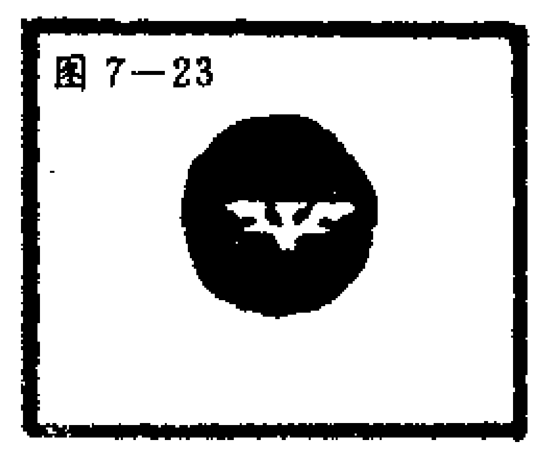


图 7—21

能量(POW)——获得一个 POW 后，在你的四周会有许多子弹快速旋转，画面上的敌人会全部被消灭。


图 7—22

子弹——敌人被打倒后变成子弹，取得子弹可提高体力，减轻伤害，所以，应尽量储存子弹。


图 7—23

继续宝物——打倒敌方吉普车或持盾牌的敌兵，就会出现继续宝物。获得继续宝物，可使你具有继续游戏的能力。

3、主人公的基本武器与使用技巧

本游戏主人公的基本武器是铁链。铁链前端是一个钳状叉子。熟练地使用铁链，是主人公顺利进行游戏的基本功。

这里，我们将操纵器的使用方法与铁链的使用技巧结合起来介绍。

①左右向击链

按方向钮左方，同时按A钮，铁链会击向左方；按方向钮右方，同时按A钮，铁链会击向右方。

②正上方击链

按方向钮上方，同时按A钮，铁链会垂直击向上方，而且铁链的叉子可以钩住上方的天花板。

③斜上方击链

按方向钮的上右方45°，在身体转向欲击链的方向的同时，按A钮，铁链就会击向斜上方，如有物体则可钩在斜上方。

④蹲下左右向击链

按方向钮下方(蹲下)，再按左方或右方，再按A钮，铁链就会低位击向左方或右方。

⑤往上攀登

在无障碍物的墙壁上击链钩住墙壁，然后按A钮收缩铁链，再按方向钮上方，即可往上攀登。如有障碍物则无法攀登。

⑥摆动

将铁链作斜上方击链，钩住斜上方的物体。再按方向钮下方，就可以如同钟摆一样摆动身体，然后按方向钮朝你欲降落的方向按下，就可以切断铁链安全落地。

⑦移开障碍物

某些地方的通道上有石块挡路，可向石块击链使之移

动，即可开通道路，畅行无阻。

⑧远处取宝

当你欲取得某处的宝物，而又无法接近时，可将铁链击向该宝物，即可取到手。

⑨飞身过沟

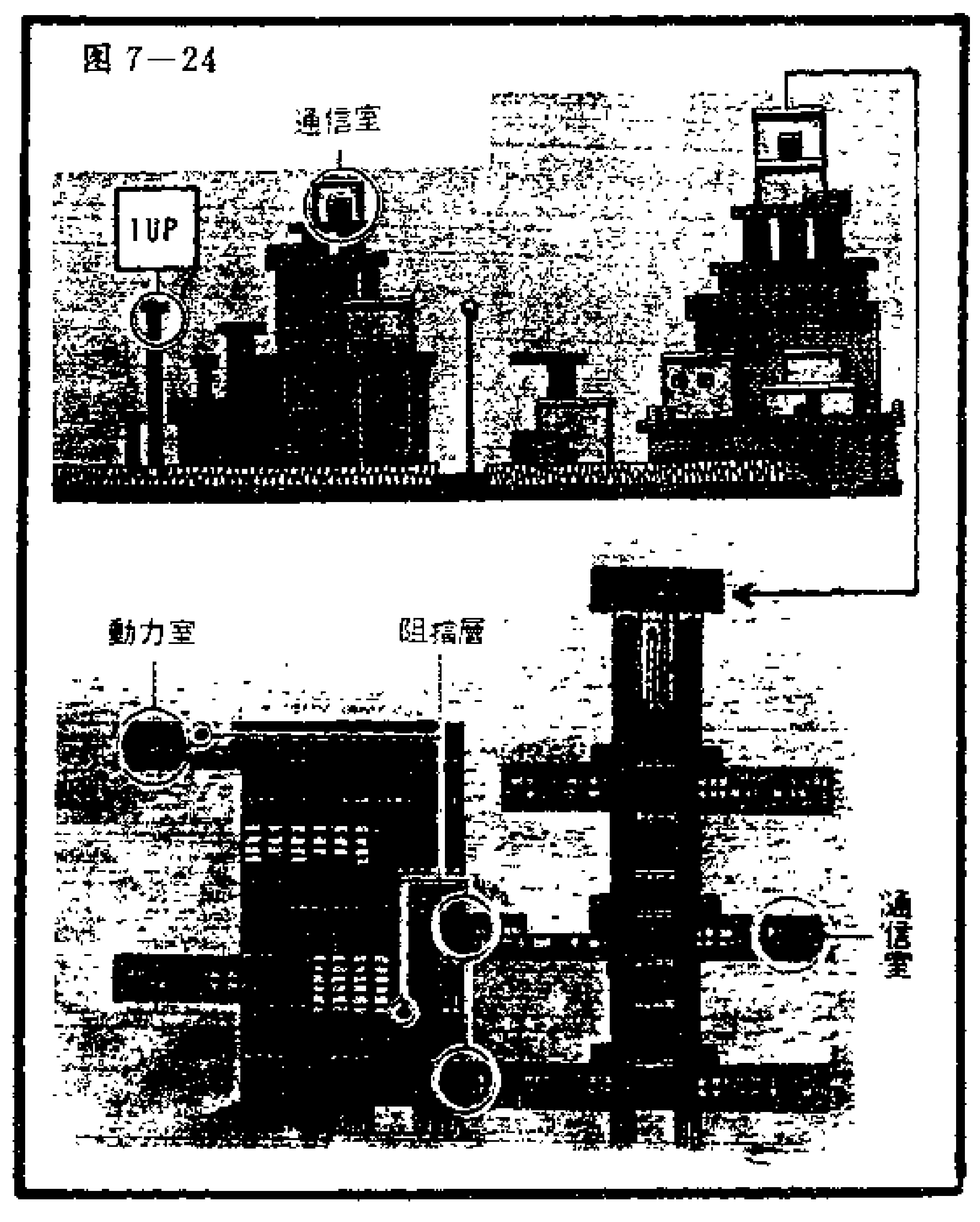
当你欲从这面跳到对面去。而中间又有一段宽阔距离时，可先作斜上方击链，钩住斜上斜物体，并大幅度摆动身体，然后利用反弹力量，适时切断铁链，向空中冲去，同时再将铁链击向对面斜上方物体，钩住，然后切断铁链，落下身体即可。当然，在使用这项技巧时，如果向对面斜上方击链落空，就会掉到无底深渊。万一出现这种情况，只要你在危急中处变不惊，灵活机动，将铁链往容易钩住的地方投掷，而且能够钩住，那么你就捡回了一条命。

4、第一攻关法

一开始你随身就携带着红色通讯机，所以，你所选择的是适用红机的地区：1、13、15、4、5、16 区。

·1 区攻关法

1 区是战斗区，分外部画面和内部画面两部分，首先从外部画面开始，然后在内部画而中结束。



①一开始就遇到一中一矮一高的三座砖塔，在最先的中砖塔的顶端有一个小孩，这就是可以增加一次游戏机会的宝物，必须拿到手，采取先钩住塔顶，然后向上登攀的技巧，就可以取到小孩。

②接着就要去到建筑物的顶部，那里有一间房子，这就是通讯室，到通讯室去是为了收集情报，进行通讯。否则就无法进入通往内部画面的门。因为你一开始就携带着适用的红机，所以，你将可以顺利进行通讯。

③通讯完毕，就要前往河对面的低建筑物。河中间树立着一个高高的照明塔，你需先作斜上方击链，将链钩住塔的顶端，然后作大幅度摆动，并乘势切断铁链，跃到对面去。但要注意，河对面的建筑上埋伏着敌兵。

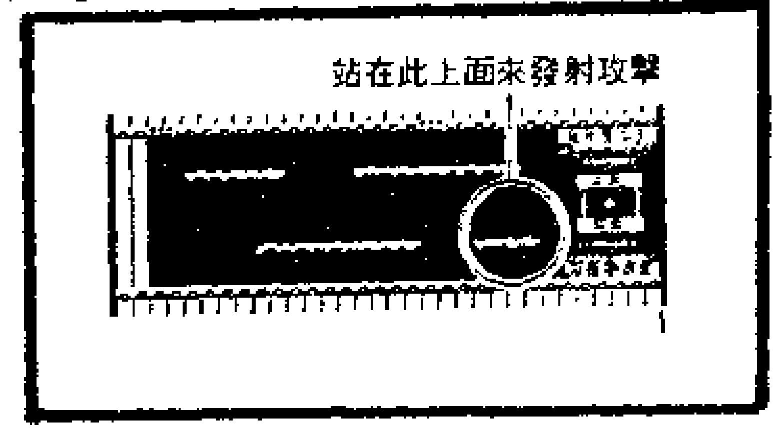
④到了对面应尽快上到高建筑物的顶部，这里是进入内部画面的入口处。入口处有左右两部电梯供你搭乘进入内部。但你千万别搭乘左边的电梯，否则你会被摔死，一定要搭乘右边的电梯。

⑤搭乘电梯下降到第二段时，右边有通道到达通讯室。你需要在这里再次进行情报收集和通讯。

⑥从通讯室出来径直横穿过电梯，走往左边通道，无须再搭乘电梯下降。从此处一直到敌人的动力设备室，你将遇到几处无法通行的地方，你要使用手中的武器将障碍层打掉。

⑦你在第 1 区的目标就是破坏敌方的动力设备，进入设备室后，将会遇到敌兵的猛烈攻击。你要一边战斗，一边靠近动力设备。最后，站在一个适合的位置，瞄准设备的中间部位连续发射，即可将设备击毁。然后，可获得药物恢复被损耗的体能。

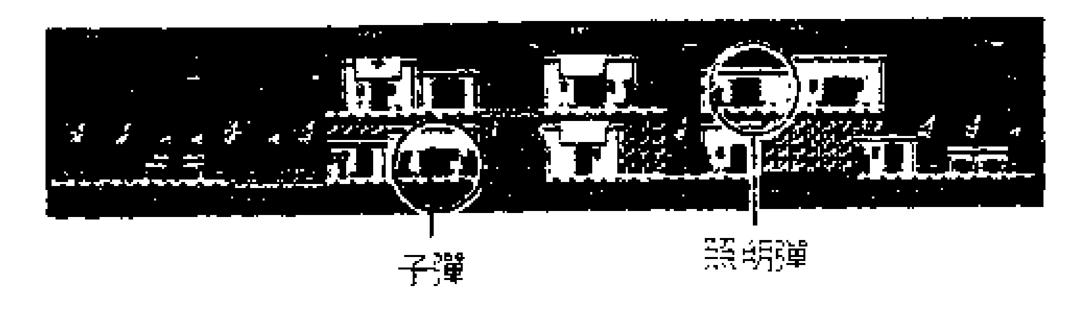
图 7—25



· 13 **区攻关法**

① 13 区虽然是个中立区，但是会出现敌兵口出恶言骂你的画面。一个士兵头像的左侧黑板上出现日文，意为“你这讨厌鬼，快滚蛋吧！”这是敌人的激将法，千万别上当。否则，你如果被激怒而开枪射击，中立区中所有的敌人都会对你发动攻击。

图 7—26



② 13 区的画面由三座建筑物组成，其中第 1 座建筑物的房间内部有子弹，在第二座建筑物的房间内部，有照明弹，是一定要拿到手的。子弹可以提高你的体能。照明弹是到了 4 区以后，有重要作用的宝物。由于照明弹放在右下角，它的前面有个带尖刺的陷井，你不能直接走过去取，这时可以发挥铁链的“远处取宝”技巧，在陷井前蹲下，然后

将铁链投掷过去，就可以将照明弹取到，以便在后面第4区黑暗的洞穴中照明道路。

图 7—27

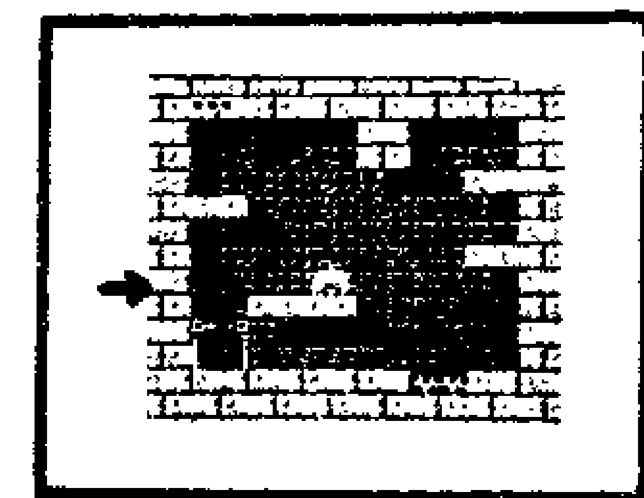
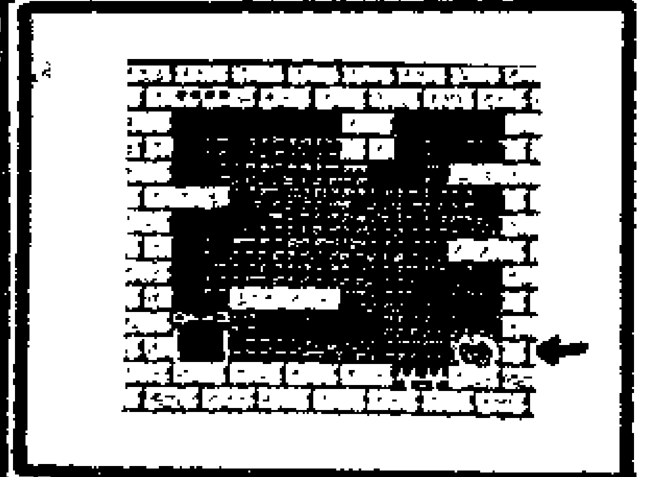


图 7—28

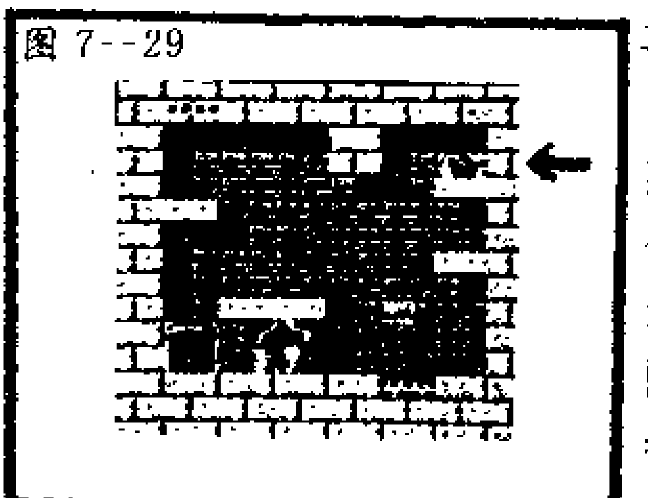


· 15区攻关法

①15区的画面与13区相同，由三座建筑物组成，当你欲前往第一座建筑物的房间去时，会遇到一个带着卫兵、神态傲慢的敌军官，你如果朝他开枪就会发现打不死他。你可以仔细看着他，到后面你还将与他见面的。

②在第一座建筑物房间内会有小孩宝物，（见图7—25），小孩在右上角，要上到小孩处必须利用活动台阶，然后再利用铁链往上爬即可。

图 7--29



③从第一座建筑物去到第二座建筑物遇到了一个障碍，这就是第二座建筑物左侧一面墙是铁墙，除了三向枪之外，其它武器均已无法破坏铁墙。所

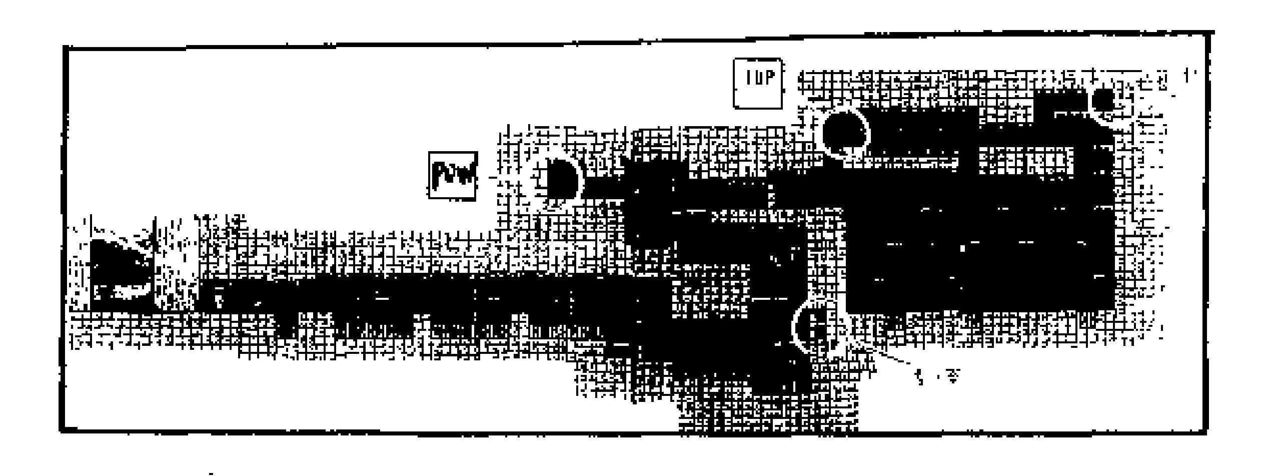
以，在去到铁墙之前一定要取三向枪。

④在第三座建筑物房间内可获得黄色通讯机。它是后来进入第 10、11、12 地区需要使用的。

·4 区攻关法

①降落到 4 区，向右方前进，就会进入一个巨大的地下室。但是在入口处有三块巨大岩石叠在一起使你无法通行。只要将铁链向夺岩石投掷，就可以移开岩石，开通道路。

图 7—30



②移开岩石，进入内部你马上就陷入了黑暗世界，什么都看不见，你如果已经在 13 区取到照明弹，此时正是使用的时候。按开始钮发射照明弹，一切又看得清清楚楚了。

③地下室中部是通讯室，门口又是三块岩石封住，用铁链将它们移开，然而进去收集情报，士兵头像旁的黑板上意

思是叫你去搜寻，除了红色通讯机之外的其它颜色的通讯机，如果不先进入此室获取这项情报就无法打开稍后些的敌方动力设备室的门，你将被阻止住，游戏不能继续。

④地下室的左上角有宝物 POW（能量），但是要小心，此处有许多持小刀的敌人会突然出现并袭击你。

⑤地下室的中部上方有宝物小孩，但是要取到小孩很不容易，因为在小孩前面是一排长长的尖刺阵，必须越过尖刺阵才能取到小孩。越过尖刺阵的方法是，连续使用“摆动”技巧。但是如果此技巧不熟练，容易掉下尖刺阵中送命。

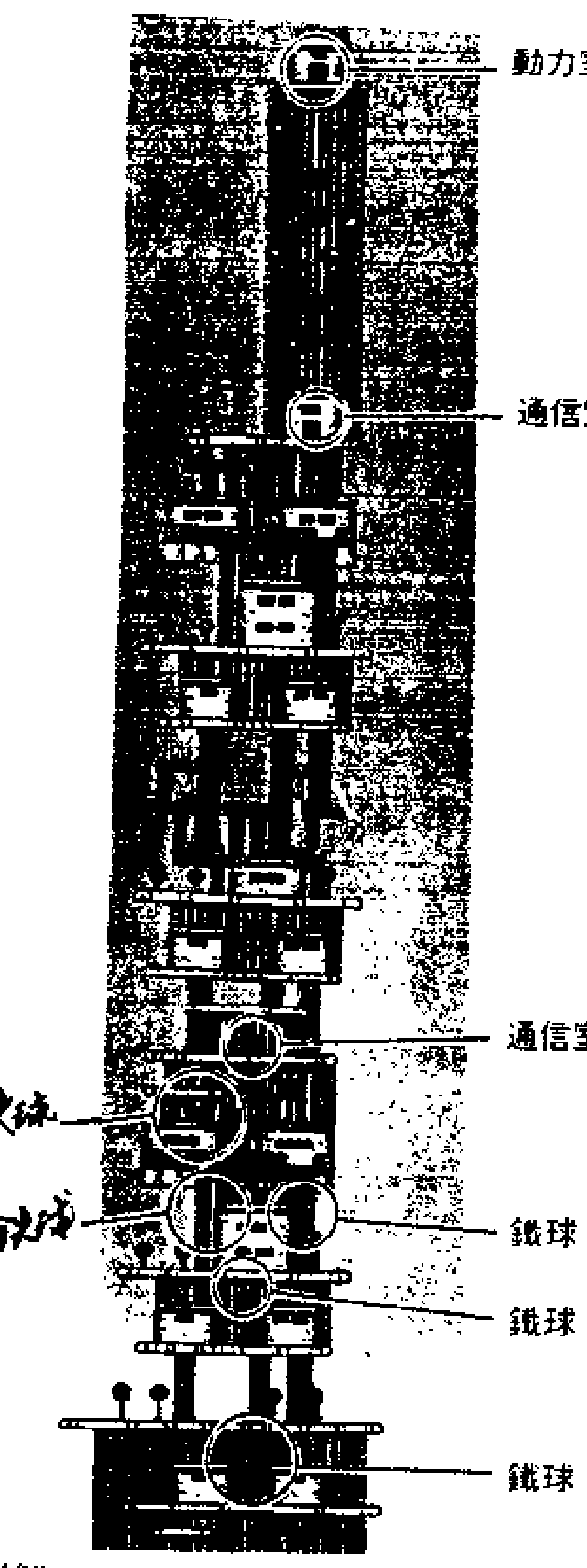
⑥最后，是到地下室右上角的动力设备室去。进入动力设备室，会遇到从正面无法有效攻击的敌兵，因为他们身上有盾牌，子弹打不进。所以，要从后面来攻击他们才有效。在这里可以获得扇形枪。将动力设备破坏以后，第 4 区就通过了。

·5 区攻关法

①第 5 区是一个高高的铁塔，铁塔的下部会遇到一些垂吊着的铁球，当你靠近时，铁球会掉落并滚过来，被铁球撞着就会掉落下来。这时，你如果转身将臀部向着铁球就不会被撞落。

②铁塔分若干层，你要一层一层往上爬，就必须借用各层之间的灯塔，先钩住灯塔，再往上面的铁架投链，卡住后爬上。灯面容易打滑，你要胆大心细，迅速动作。

③接近铁塔中部有第一个通讯室，你先要进入通讯室



收集情报后，才能继续向上攀登。

④到达铁塔中部后，会遇到背负旋转飞行器的敌空中部队，他们会发射激光束向你攻击。你将会发现你发射的子弹够不着他们，所以你要一边躲避敌兵的攻击，一边设法往上爬，然后在有效距离内发射扇形枪（在4区获得），才能成功击败他们。

⑤接近铁塔上部有第二个通讯室，你必须进入收集情报，才能打开铁塔顶部的设备室。

⑥在铁塔顶部是敌人的动力设备室，在进入设备室

之前，你会遭遇许多敌方伞兵。进入设备室后，你将发现在动力设备前面的阶台上多了一套警戒装置，会发射火弹攻击你。所以，你不可从正面发动攻击，要绕到警戒装置的后面来攻击它。将它击毁后，可得火箭炮。然后，你就可以一举击毁动力设备。

·16 区攻关法

①16 区的画面与 13 区、15 区的相同，由三座建筑组成。这一区最重要的事情就是在第一座建筑物的房间内有绿色通讯机，这是你必须拿到手的，否则在下面第 2 关的各地区中无法通行。

②在三座建筑物的门口外，你将会遇到一个走来走去的机器人，如果被它碰到会受到损伤，所以，不要理会它，设法躲开它，继续前进。

③第 16 区也属于中立地区，会出现“讨厌鬼，快滚蛋”的字面，对于本区屋内屋外的士兵，都不要去惹他，他就不会攻击你，否则他们会对你不客气。

5、第二关攻关法

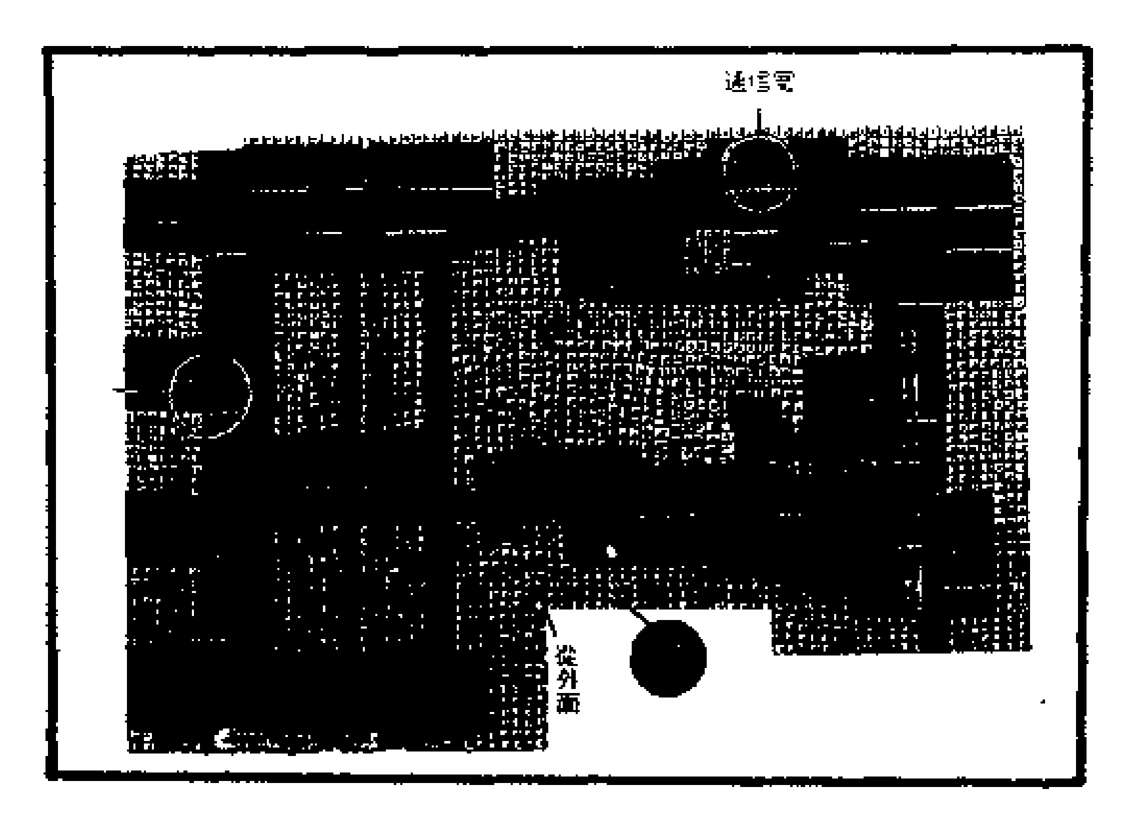
你在 16 区取到了绿色通讯机，所以第二关是适用绿机的 2 区、3 区、6 区和 14 区。

·2 区攻关法：

①2 区是一个庞大的地下室，你首先遇的困难不是敌兵，面是从许多排水孔中流出来的水，如果你被流水冲走而

又无法定住身子，就会丧失性命。所以当流水冲来时，要赶紧向地板投掷铁链，卡住后才可以脱险。

图 7—32



②在排水孔上面的阶台上有一部大型吊车，有一小人控制着吊车的又长又粗的铁链向你攻击。千万别让铁链碰到，待铁链收缩时，即蹲下来攻击。或者你可以绕到吊车的后面发动攻击。

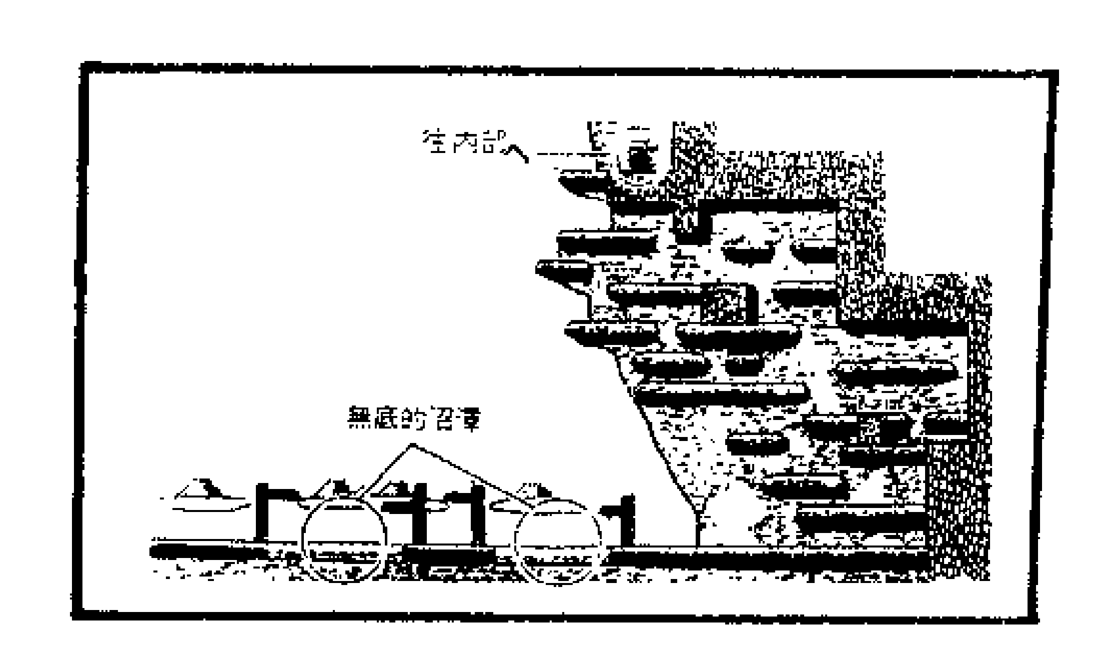
③地下室的上方是通讯室，收集情报是你不可缺少的一件事。

④地下室的左方是设备室。在设备室内部你将遇到众多守卫敌兵的猛烈攻击。将敌兵打败，击毁动力设备，你将获得宝物项链。

·3 区攻关法

①3 区画面分外部画面和内部画面两部分。一开始有一段沼泽路，在这段沼泽路上有两处治泽，如果不小心走进去，就再也出不来。要使用铁链钩在两头的断树桩上，用斜跳方式前进。在沼泽地上还要注意食人植物出现，一有风吹草动就要赶紧躲开。

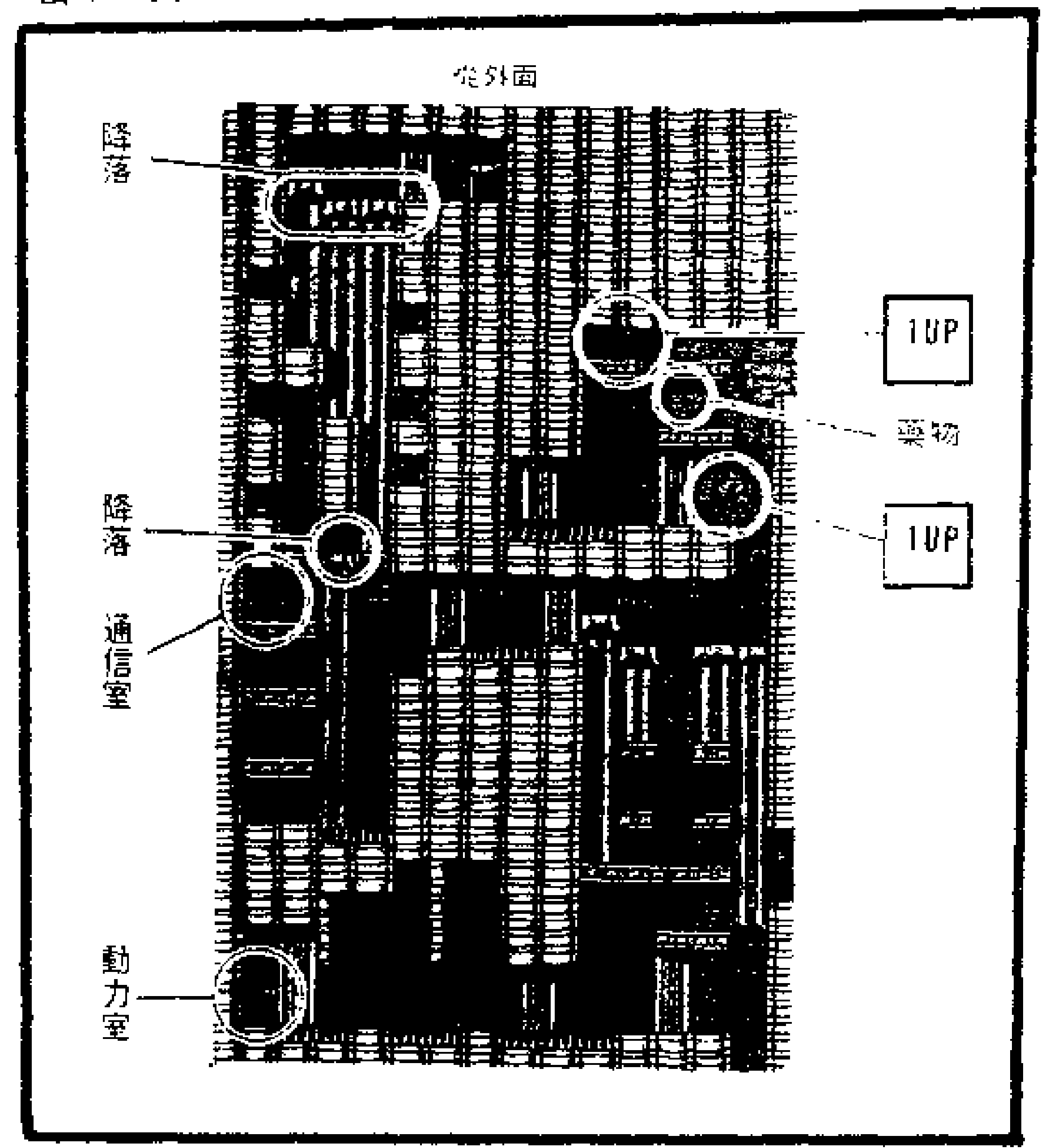
图 7—33



②走过沼泽地，登上山顶，有一入口处，进入后就来到了内部画面。在内部画面你的行动是从上而下。先是走到左侧降落，至中部有通讯室，需进入收集情报。

③从中部通讯室出来后，往右方前进，再转上右上方，因为那里有 2 个小孩宝物，1 个药物宝物，真是难得的奇图

图 7—34



遇。进入左上方要将铁链作斜上方击出，钩住墙壁上的空隙。

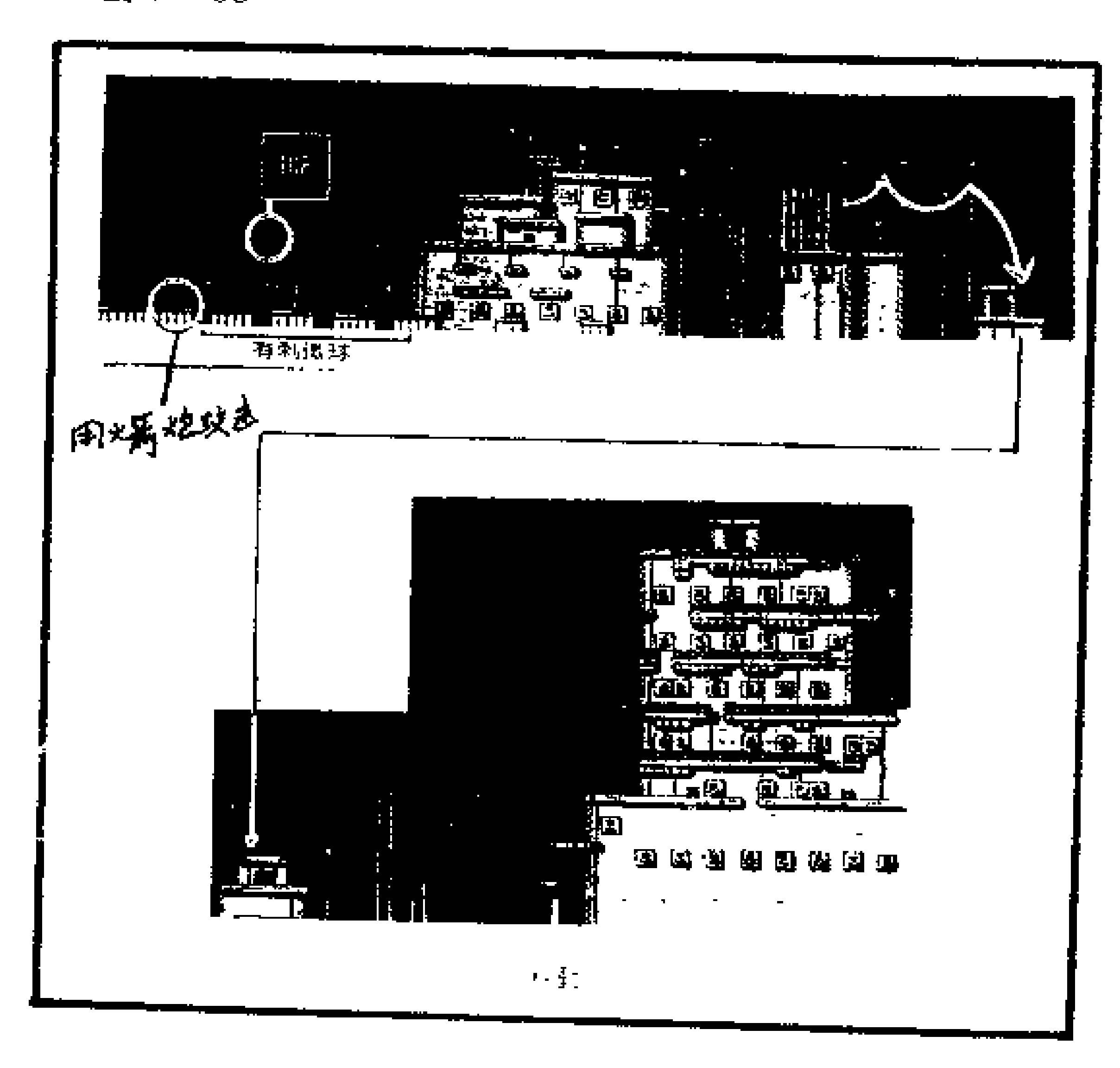
④取到宝物后，径直降落，底部左下角就是设备室所在。在设备室内，你将受到警戒装置和扇形炮的双重攻击。首先要设法避开射来的火弹，然后绕到警戒装置后面

发动攻击，逐个将警备装置、扇形炮和动力设备击毁。然后，你将获得连射装备。

·6 区攻关法

①6 区的画面如图所示。一开始会有一道铁架墙挡住你的去路，必须用火箭炮才能轰掉。在第二座铁架顶端有小孩宝物。

图 7—35



②在各建筑物之间，必须利用灯塔才能前进。要将铁链钩在灯塔上，进行摆动，然后从此灯塔移到彼灯塔。

③第1个房间是通讯室，必须进去收集情报。

④欲去到最后一座建筑物，必须跳到移动板上。方法是，用铁链钩在灯塔上，摆动身体，根据移动板的动态，适时切断铁链，跳到移动板上，此处非有高超准确的技巧不行。

⑤最后一座建筑物顶端的房间就是设备室。在这个设备室内将出现一个超级敌兵，十分利害。你应该从下面接近，设法攻击动力设备。击毁动力设备后，可获得进入14区的通行证。

⑥进入最后这座建筑物后，会有若干处带刺的地板，要小心躲过。当被铁球碰伤时，可以吊在天花板上前进。

·14区攻关法

①14区的画面与13区、15区和16区的相同。但是进入14区必须要有通行证。有士兵头像的字幕警告你：没有通行证是无法深入的。所以，一定要在6区获得通行证。

②14区最重要的一件事就是从第一个房间内取得蓝色通讯机，这是适用于第三关各地区的宝物。但是要小心房间内的蜘蛛！

③第二座楼房的左上房间里，挂着一张长络腮胡的上尉军官像。旁边黑板上写着他的话："有好消息告诉你，愿听吗？"实际上是提醒你在某一个地道中藏有钢盔，须细心搜索。

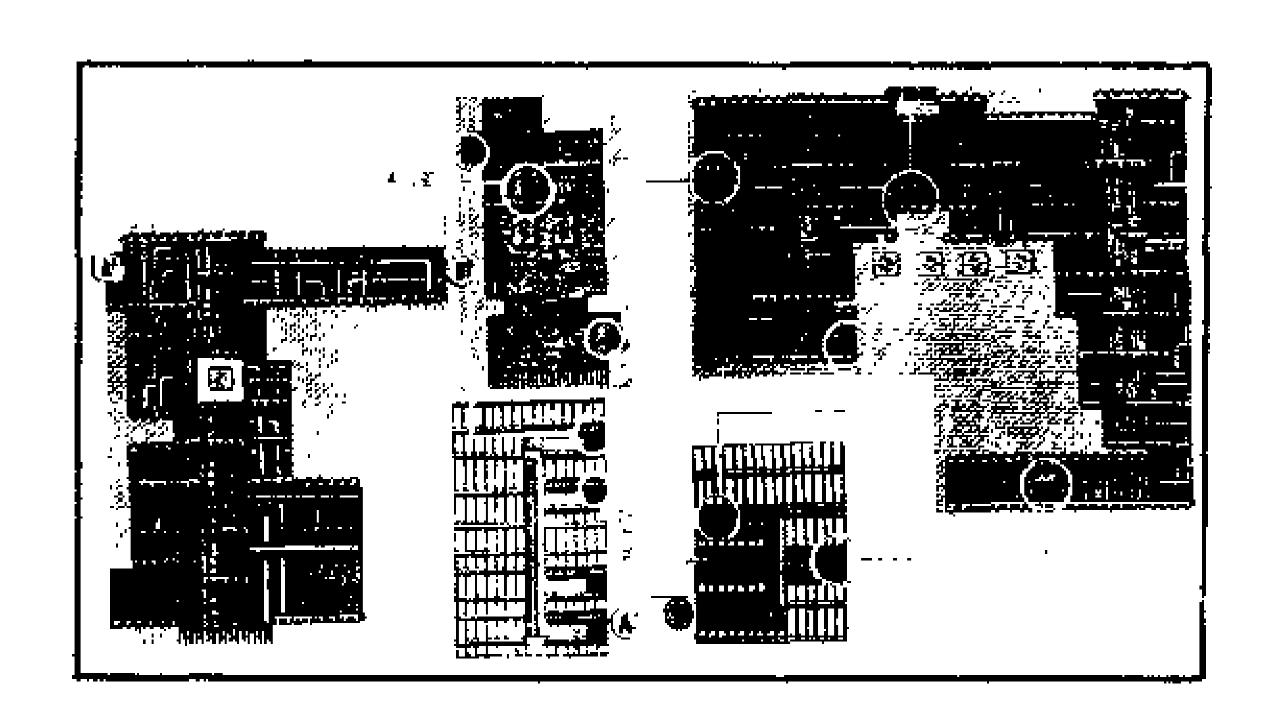
6、第三关攻关法

你在14区已取到了蓝色通讯机，所以，第三关是适用蓝机的8区、9区、7区、17区、18区和19区。

·8区攻关法

①8区出现在你眼前的完全是一个复杂而庞大的迷宫。而且其中有大量敌兵，有挥舞铁链的敌兵，有持盾牌的敌兵，有敌人的自动炮塔，还有扇形炮攻击你，是一个困难重重的地区。

图7—36



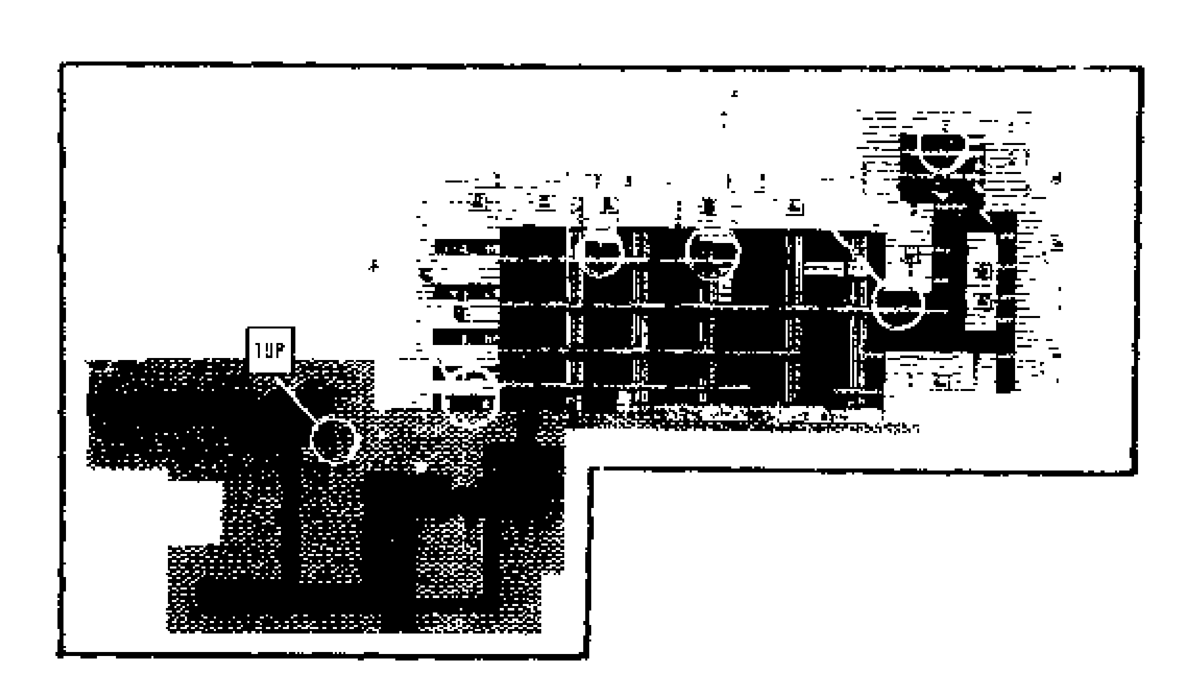
②你需要做的一件事，是要找到两间通讯室，实行互相通讯，这样才能打开设备室的门。所以，你首先要仔细看清图，迷宫不迷时，你才能顺利过关。

③最后，进入动力设备室中，会遇到许多持盾牌的敌兵，从正面攻击他们是无效的，要绕到后面去攻击。在设备上方有一门扇形炮，要小心躲避。击毁动力设备后，可获得铁鞋。

·9 区攻关法

①9 区好象一个巨大的地下垃圾焚烧场，一进入 9 区就会遇到 2 个持铁链敌兵的攻击，你可以用铁链来反击。在入口横向通道尽头处，有小孩宝物，作斜上方击链，跳过去就可以取到。

图 7—37



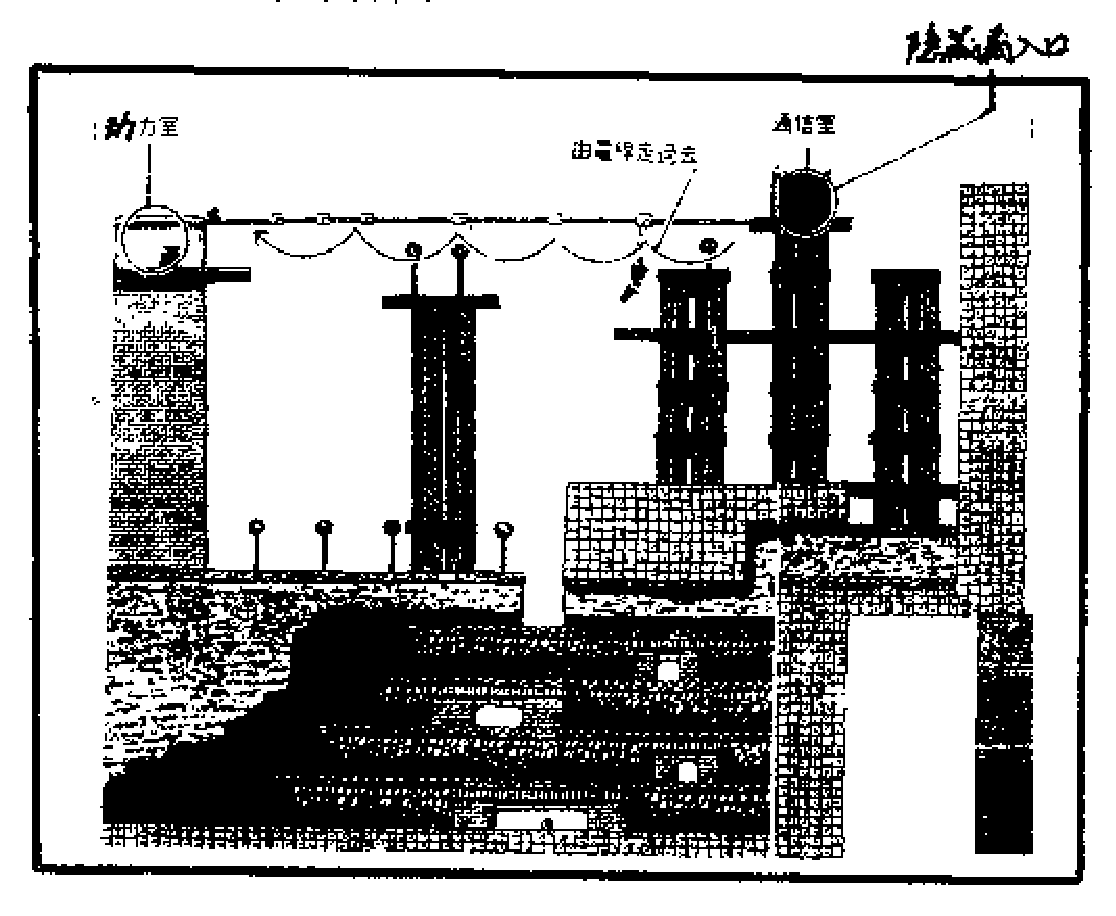
②从地下通道上到焚烧场后，先到焚烧场左下角的通讯室进行通讯，然后，从焚烧场的中下方取道通过，上方是无法通行的。

③经过火焰地段必须乘坐垃圾车，这样可顺利经过尖刺地方，而不必担心受损。但是一定要适时跳出垃圾车，否则会连人带车掉进火海之中。

④焚烧场的右上角就是动力设备室。进人设备室后，会遇到不断投掷手榴弹的敌兵，要避开敌人投掷的手榴弹，靠近设备实施攻击。击毁设备后，可获三向枪。

·7 区攻关法

7 区画面如图所示：



①进入7区后首先遇到一面铁墙挡住去路，此时你手中有三向枪正好可以将铁墙轰掉。

②在高塔的顶端小房间就是通讯室，但入口是隐藏的，找到隐藏的入口后进到里面就可以通讯。在这里，通讯完毕还可以获得小孩宝物。如果你再同时按A钮和B钮，还可以获得POW宝物。真是意外大收获！

③在上高塔时会遇到敌人的直升飞机，它们会不断发射子弹攻击你，你可以用三向枪对付它。

④从高塔顶端有一条电缆连接着左方另一端的塔楼，那里是敌人的动力设备室，你要经由这条电缆，才能去到那一端。方法是用铁链作斜上方空中击链，再作摆动，反复几次就可以到达彼端。但记住：铁链一定要钳住电缆。

⑤在动力设备室内，你又会遇到一个超级敌兵，同时还有扇形炮的攻击。你要设法躲过攻击，从底边前进，攻击敌人的设备。

·17区攻关法

17区画面与13区、14区、15区、16区的画面相同，即这是中立地区，不要去惹怒士兵，否则将招来麻烦。

①进入房间后，有一个年轻人的头像，他旁边出现的话告诉你，他对乔被囚禁何处也不清楚。

②在第二个房间你将发现来到了一个秘密通道，原来这是一条连结14区的地下通道。在地下通道里会遭到敌人的伏击，你要连续发射子弹冲出通道。在通道的出口处，你将获得钢盔。原来这是第14关时敌军上尉提醒你要搜

寻的宝物，戴上它后，你可以防止被敌人的子弹击中。

·18区攻关法

18区画面与12区、14区、15区、16区和17区的画面相同。

①在第一个房间内又见到一个年轻人，他告诉你叫什么名字，但名字又长又没有必要记，可以不去理会。但在这里你可获得机关枪，这是下面战斗取胜的不可缺少的武器。

②在第二个房间里，再次出现年轻人，他告诉你的话就不可掉以轻心了。旁边的黑板上写首："黄色通讯机就藏在山间小道里！"这就是关于黄色通讯机的暗示。

·19区攻关法

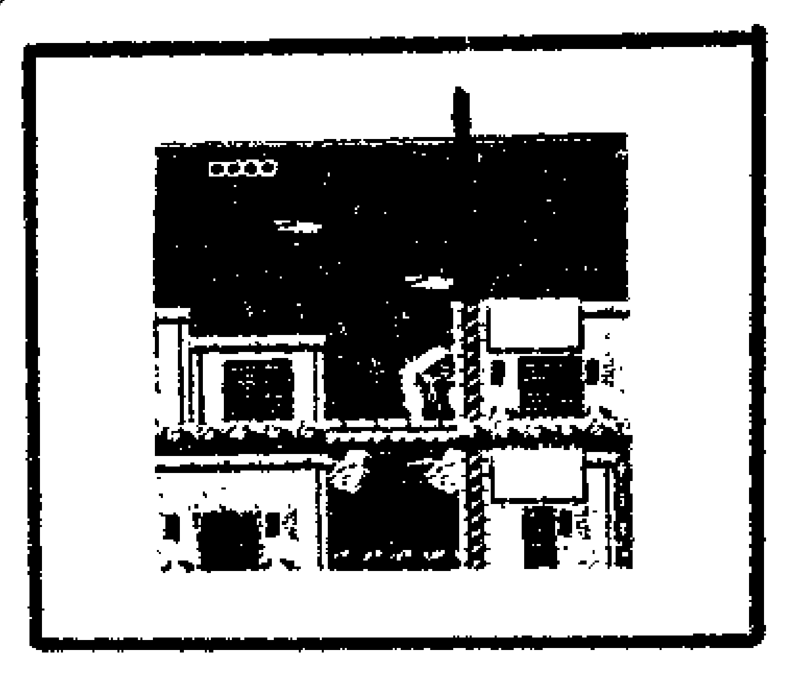
19区画面与13区、14区、15区、16区、17区和18区的相同。

19区的敌人比较凶猛，有的带小刀，有的会投掷手榴弹。在第一个房间内会获得子弹。

7、第四关攻关法

在第三关攻完后，你就可以攻打第四关了。不过在没有取得黄色通讯机之前你是无法过关的。因此得回到第15区去，利用三向枪轰开铁墙，在第三座楼房顶部的房间内取到黄色通讯机，这样就可以向最后的10、11、13区进发。

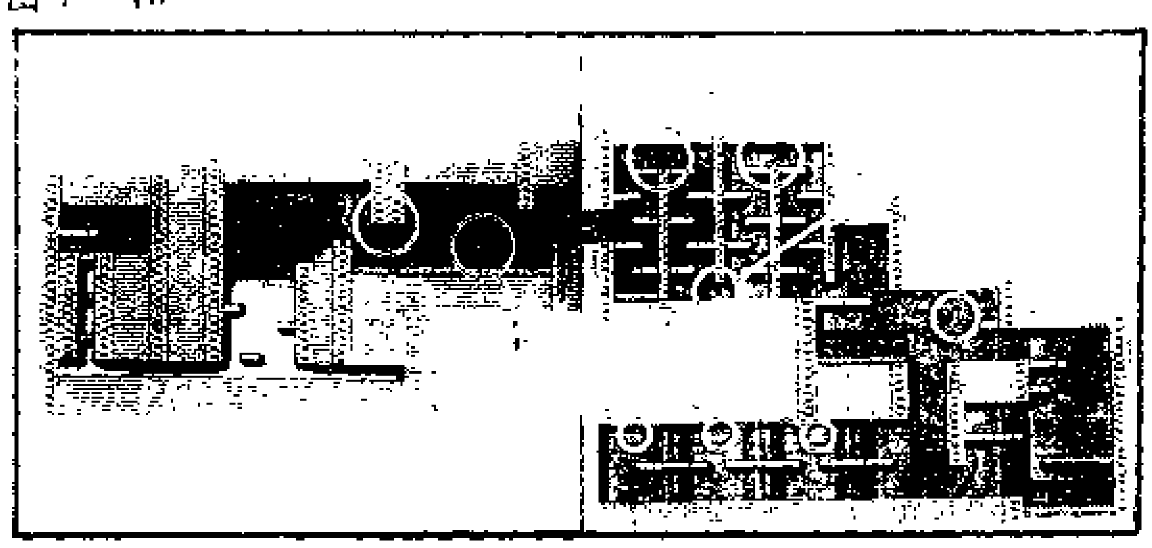
图 7—39



· 10 **区攻关法**

10 区画面如图所示：

图 7－10



①在这一地区，如果一开始就不采用先抛掷铁链，然后高空转身的技巧动作，要从某些宽度大的地带通过是困难的。

②10区又会遇到排水，但在有尖刺的通道，则可以利用排水蹲下通过，然后再击链钩住上面的地板，如此就可以顺利通过。

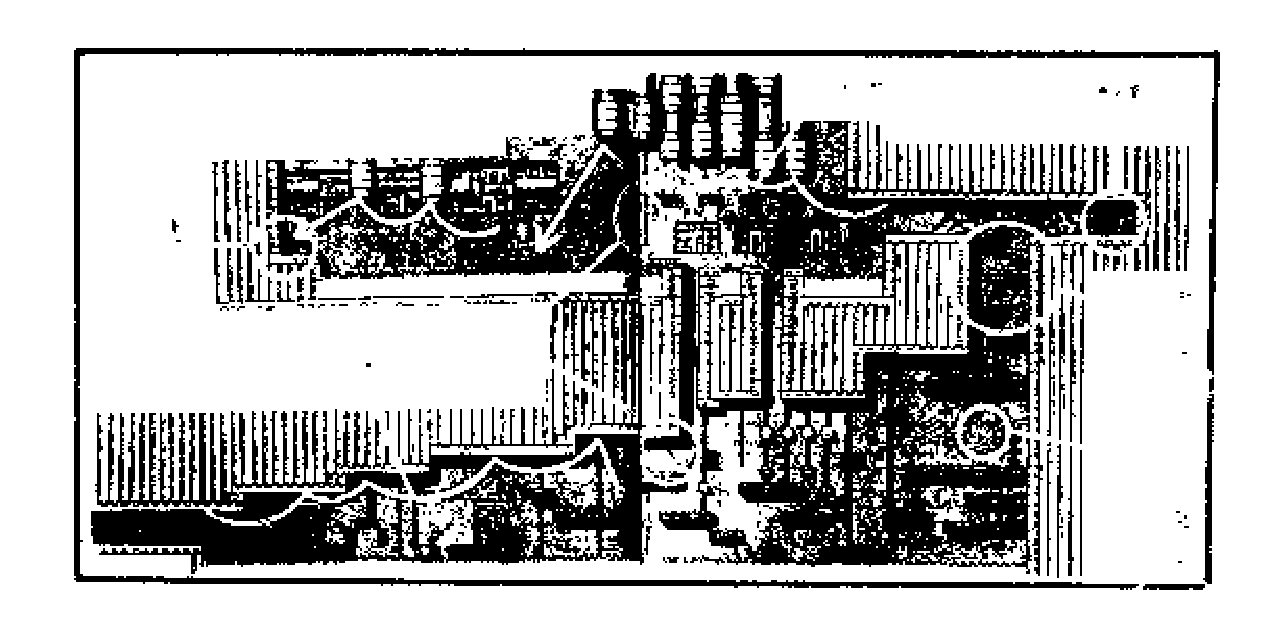
③在地下室前部有一段尖刺地带，通过这段尖刺地带必须借助移动板。要准确跳到移动板上，否则就会丧命。

④在地下室尽头处是动力设备室。进入设备室会遇到警戒装置和扇形炮的攻击。应先击毁警装置，再对动力设备发动攻击。击毁设备后可获小孩宝物。

· 11 区攻关法

11 区画面如图所示：

图 7—41



①进入 11 区后，地底下是一片火海，所以首先要利用铁链从阶梯式的天花板上前进。到达地下室上部到通讯室通讯后出来，往左向前前进时，有许多从上方挂下来的铁柱

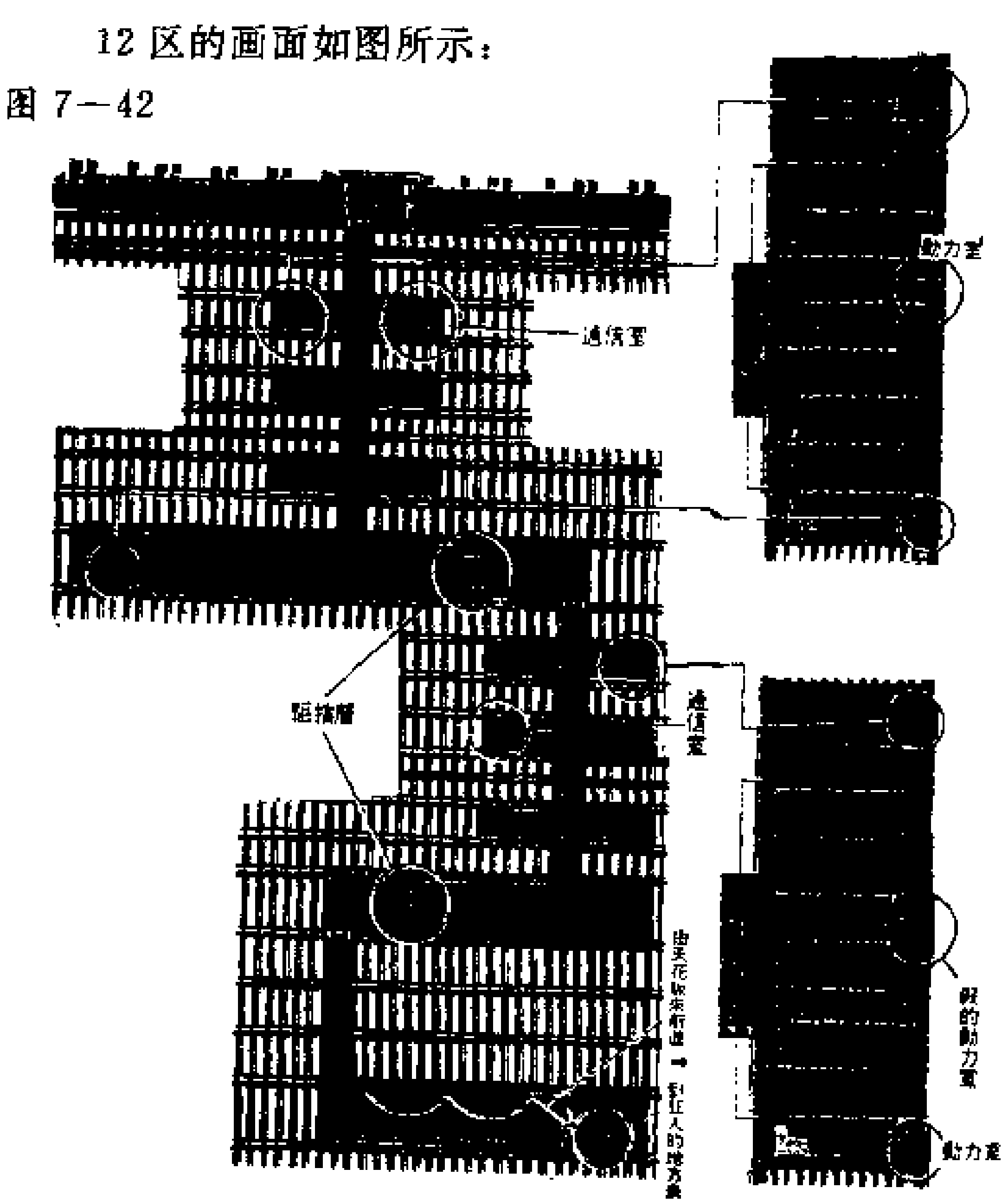
子，同样也要利用铁链从下往上钩住它前进。

②地下室尽头是动力设备室。进入后会受到天花板上的发射器和扇形炮的攻击。应尽快上去把发射器逐一击毁，然后再去攻击动力设备。可取得防弹衣。

·12 区攻关法

12 区的画面如图所示：

图 7—42



①12区又是一个巨大而复杂的迷宫，所以首先将图看清楚，迷宫不迷时方能找到正确进攻路线。

②12区共有2个通讯室，2个动力设备室（另处还有一个假的设备室），2个阻隔装置，以及希特勒复活密室。

③攻关步骤是：第一个通讯室→第一个设备室→第一个阻隔装置→第二个通讯室→第二个设备室→第二个阻隔装置→希特勒复活密室。

④在前往第一个设备室的通道上，地板会有电流，要小心遭到电击而受损。这里的设备室与以前的不一样，你要先跃上跳台，再从跳台作斜上方击链，钩住中间的一块石板，吊在石板下面对动力设备发动攻击。动力设备被击毁后，第一道阻隔装置因缺乏动力而失效。

⑤第二个设备室的通道及其设备室内部情形与上面大致相同，只是有一点值得注意：在通道中部的房间是一假的设备室，真正的第二个设备室在通道的尽头处。

⑥当第二道阻隔装置失效后，应尽快进入希特勒复活秘室。秘室原来是一个大型试验室，试验室右边是一个巨大的水槽试管，希特勒就在试管中被进行复活试验，在水槽前你又看见了15区曾出现的那个神情高傲的军官，原来他正是掌管着这项秘密试验计划的狂人总统。

在一阵电击之后，希特勒复活试验成功了，而狂人总统则受到电击而死亡。此时，画而发生变化，一条巨大的机械龙出现了。

图 7—43

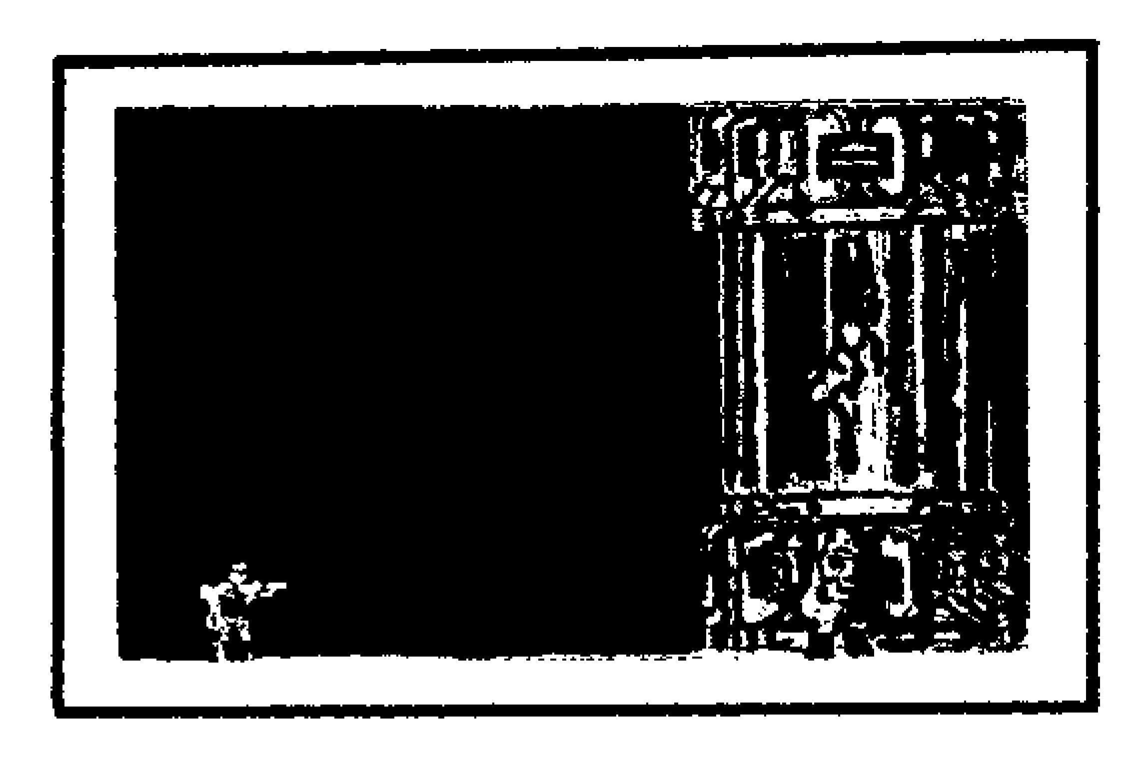


图 7—44

这是敌人的最后一着。机械龙会伸出许多喷嘴，不断喷出火焰。对付机械龙首先要搞清楚它的要害所在。原来它的要害处就在右上方。所以，你必须设法靠近它的要害处。方法是：先跳到它的左下方；再从左下方处作斜右方击链，钩住它的喷嘴；然后，再将铁链投掷到要害处左上方的喷嘴上，钩住后吊在那里向要害处发动攻击就可以击毁机械龙。

⑦当你与机械龙搏斗时，复活的希特勒已趁机从一个秘密通道逃走，准备乘直升飞机脱险。你必须赶紧追上去，千万不能让复活的希特勒逃脱。在秘密通道上有一个名叫赫鲁的敌兵手持火箭筒，你必须从他手中拿过火箭筒，否则便无法击毁直升机。终于，追上了！直升机正在发动准备升空，你要瞄准飞机的座舱连续发射，一举将直升机和里面的复活希特勒击毁！

⑧此时，你还面临着一个巨大的危险：整个巨大的秘密试验基地将于60秒之后爆炸！你必须在60秒之内，离开基地，途中还要击倒阻挡的敌兵，同时，还要救出被敌人囚禁的战友乔。

这是最后的拼搏！

八、《捍卫战士》攻关法

《捍卫战士》(又称《太空卫士》)电视游戏，是受美国同名电影《捍卫战士》(又译《壮志凌云》)启发，由日本柯纳米公司设计的空间战争游戏。

1、游戏内容

F—14 雄猫式战斗机是世界上最先进的飞机，性能优良，装备有最新式武器和精密仪器，攻击能力强大，而你就是驾驶这架飞机的飞行员。

一天，我军情报部门获得秘密情报：敌军在一秘密基地已试制成功世界上最先进的军用太空穿梭机，即将投入使用，这对我方安全将构成重大威胁。一声令下，你奉命驾驶 F—14 雄猫式战斗机紧急出击，执行重大任务。目的地是敌军秘密基地，目标是摧毁敌军用太空穿梭机。

2、游戏方法

·操纵器的使用方法：

方向钮——操纵机体的上下左右移动以及机枪的瞄准。

B 钮——操纵导弹的发射，按一次，导弹开始追踪目

标，按第二次，导弹发射；在飞机加油时，或降落到航空母舰时，按住 B 钮，飞机开始连续减速，放开手，飞机又恢复原来速度。

A 钮——操纵机枪的发射；在飞机加油时或降落到航空母舰时，按住 A 钮，飞机开始连续加速，放开手，飞机又恢复原来速度。

开始钮——按第一次时，出现导弹选择画面，选择之后，按第二次，游戏正式开始；在游戏过程中按开始钮，加油机就会出现。

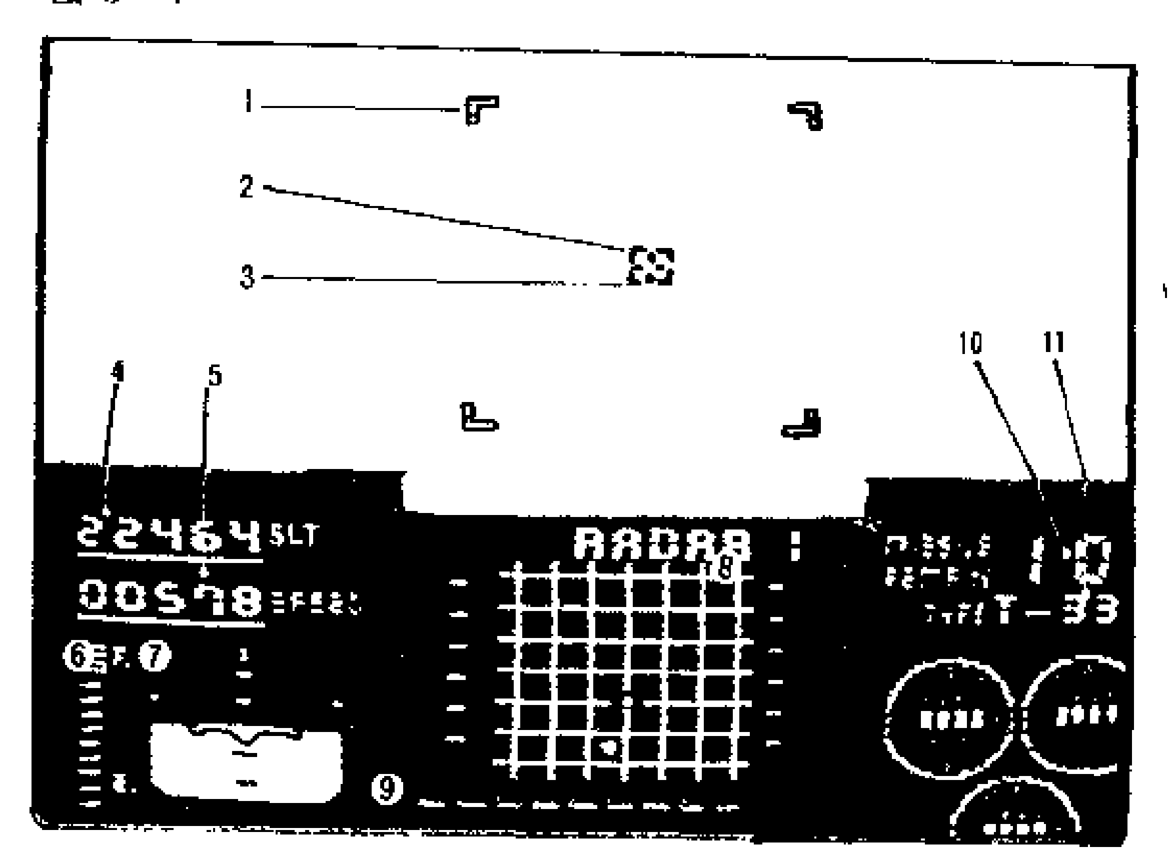
选择钮——在各关开始时，要为飞机选择导弹装备时，按选择钮来移动游标。

·画面标志识别

游戏的基本画面是一个单座式驾驶舱的内视图，尤如你坐在驾驶舱内所看到的；画面的下部是驾驶舱的面板，上面有许多仪器和数字显示；画面的上部是透过玻璃看到的外景。



图 8—1



①导弹瞄准的游标。
②③机枪瞄准的游标。
④高度显示。
⑤速度显示。
⑥燃料消耗显示。
⑦水平高度显示图。
⑧监视器。
⑨损坏程度显示。
(10)导弹数量显示。
(11)导弹型号显示。

·F—14雄猫式战斗机的操纵技巧

①追踪目标。

追踪敌方目标主要通过游标进行。

导弹追踪游标——使用导弹的专用游标。只要将敌方目标套入游标范围内，按一次B钮，导弹的瞄准就会固定在目标上，待红灯亮后再按一次B钮，导弹就会发射。

机枪追踪游标——使用机枪的专用游标。只要将敌方目标套入游标范围内，按A钮，子弹就会射向目标。

②摆脱敌方追踪。

如果监视器上方出现"LOCKED ON"的英文字母表示时，说明你的飞机已经被敌人瞄准了。这时，你必须立即采取反追踪动作，使敌方无法作准确追踪，这些反追踪动作

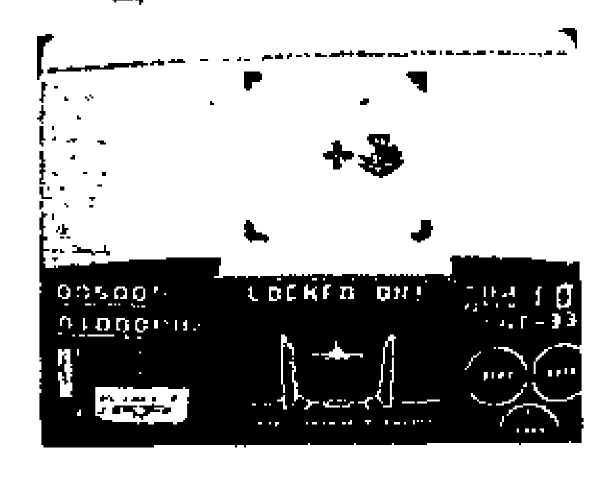
包括：

先往左飞，然后突然往右飞；

先往右飞，然后突然往左飞；

先往上升，然后紧急下降；先往下降，然后紧急上升。

图 8—2



③加油。

在每一关的游戏过程中，如果燃料不足，只能呼叫一次加油机进行燃料补充。所以，要注意节省燃料。

需要加油的情况有三种：

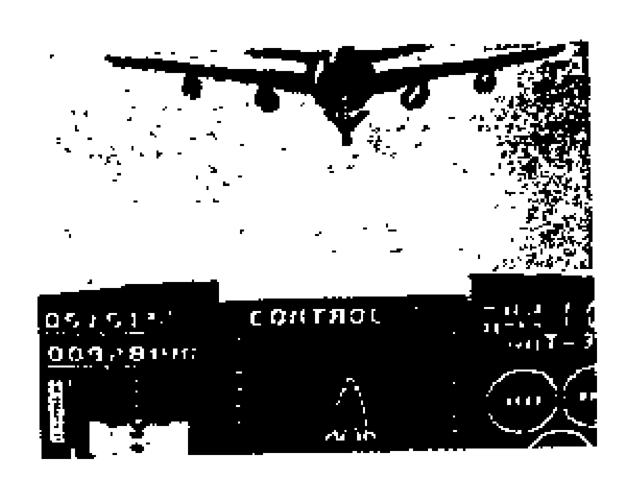
A：用尽导弹，燃料显示在刻度 4 以下时；

B：未用尽导弹，燃料消耗显示在刻度 2 以下时；

C：与各关敌方首脑作战前（因为与敌方首脑作战时不能加油）。

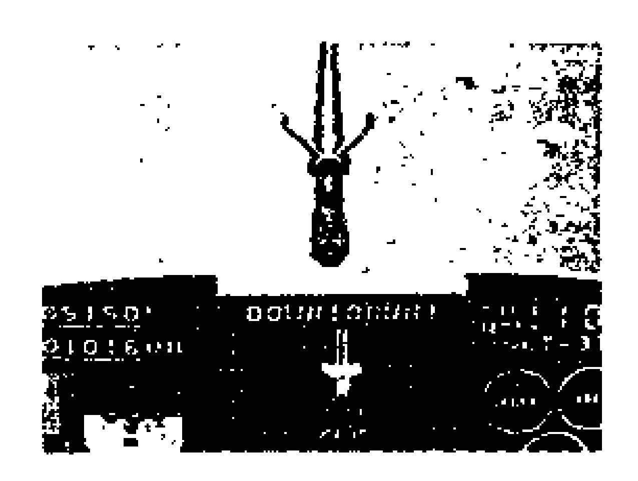
加油的方法是：

图 8—3



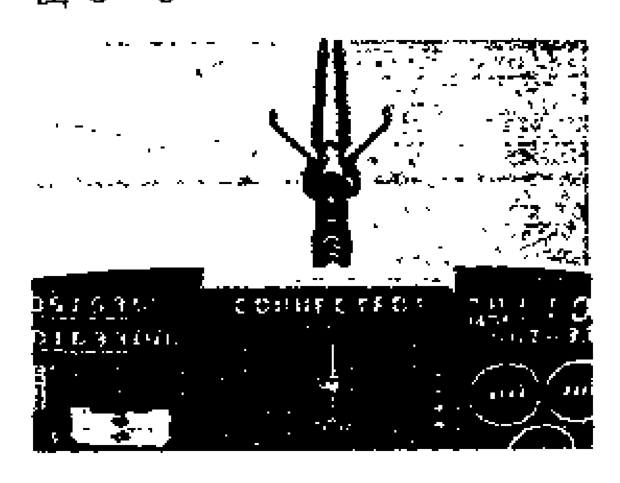
A、按开始钮，呼叫加油机。

图 8—4



B、按 A 钮，加快加油机出现和尽快接近加油机。如果加油管喷嘴的前端已接近监视器中十符号时，就应减速，并应按监视器的指示进行加速或减速操纵，小心地按钮。

图 8—5



C、速度操纵一定要与监视器的指示相符合，两者一致就可以实施正确对接。左图所示，是正确对接的形状。

④在航空母舰上降落。

这是驾驶 F—14 雄猫式战斗机的一个基本功，每关结束时，你都需要驾机降落在我方的航空母舰上，降落成功可获 10000 分加分。方法如下：

A、当窗外海面上出现我方航空母舰时，应首先按方向钮上方将飞机头朝上（监视器中会显示），然后按 A 钮加速到 300 英哩左右。

B、保持适当高度，依照监视器指示进行调整，太低时朝上，太高时朝下。

C、当高度适当时，只需调整左右方向即可，注意别让

机头朝下。

D、当航空母舰的跑道清浙可见时，就要瞄准跑道中心线，调整左右方向，即可成功降落。

·F—14 雄猫式战斗机武器装备

你的战斗机基本武器是机关炮，子弹无限，可放心使用，一般地上和海上的敌方目标，用机关炮来对付就可以了。但各关敌方首脑和空中敌机威力较大，机关炮攻击力太弱，不足以对付它们，这时就需要使用导弹才有足够攻击效力。

战斗机可装备的导弹一共有3种型号，但每关开始前，只可选择其中一种导弹。所以，每关游戏前要选择适当型号的导弹，选择不当将会对未来的战斗产生很大影响。

而且，每一种导弹的数量都是有限的，应有效使用，不可浪费。导弹主要用于攻击敌方主要目标。

3种型号的导弹如下：

T—11导弹——攻击力为4，共有40枚；

T—22导弹——攻击力为8，共有20枚；

T—33导弹——攻击力为16，共有10枚。

导弹的选择方法：

A、各种游戏开始前，按第一次开始钮，出现导弹选择画面。

B、按选择钮选择导弹。

C、按第二次开始钮，正式开始游戏。

·机身星形标志说明

每关战斗结束后，会出现一个机身前部单侧面画面，

图 8 － 6



将会发现机身上有一排或多排星形标志．这些星形标志是表示你所击落的敌机数量。你在战斗中每打落 4 架战斗机，就会有一颗星星，你最多可以有 3 2 颗星星，也就是说你可以击落 1 2 8 驾飞机。

3 、敌方介绍

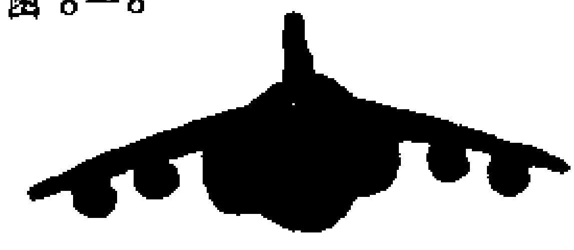
你驾驶的 F－ 1 4 雄猫式战斗机，在执行任务的过程中，必须对付来自空中，海上和陆地上三方面敌人的攻击。所以，先对敌人有个基本了解，对你未来的战斗是很有助益的。

图 8 －7



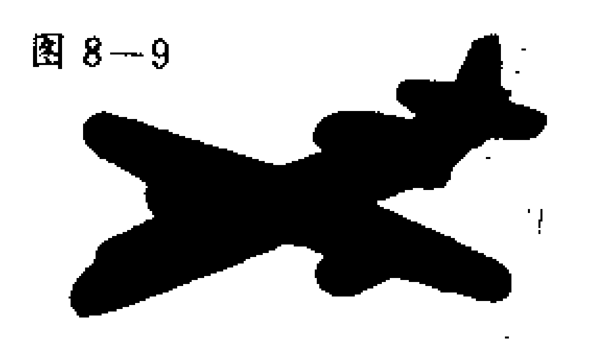
白机——颜色是白的，这是敌空军的主力战斗机。

图 8—8



黄机——颜色是黄的，这是敌海军的战斗机，装备有导弹和机关枪。

图 8—9



绿机——颜色是绿的，是敌方运输机，没有武器装备。但击落后可获高分 3000 分。

图 8—10



直升机——装备有导弹和机关枪。

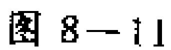


图 8—11



预警机——是监视我方的早期警报机，没有武器装备。但击落后可获高分 3000 分。

上述敌机的基本飞行方式是：

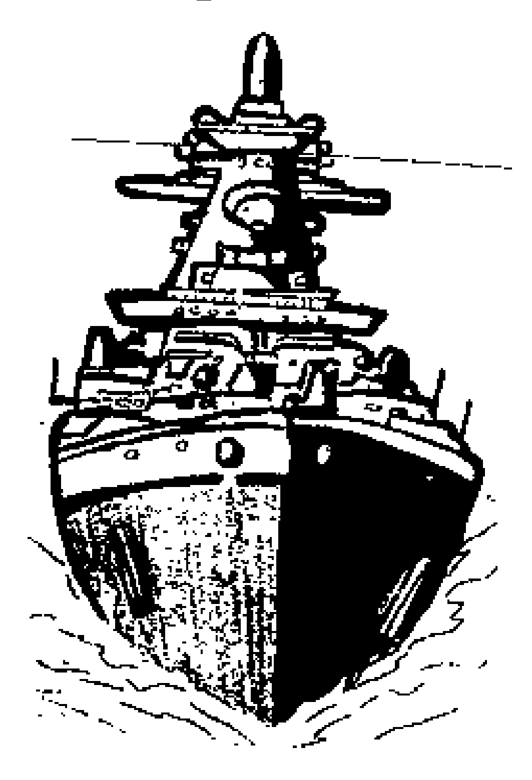
A、直线飞行；

B、直线正方飞行；

C、直线斜上方飞行；

D、直线左右方飞行。

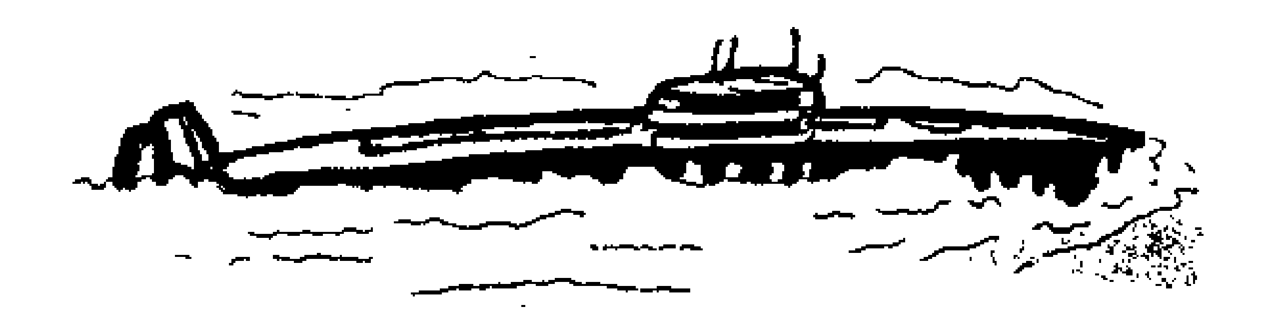
图 8—12



巡洋舰——是敌海军主力战舰，装备有大量导弹。

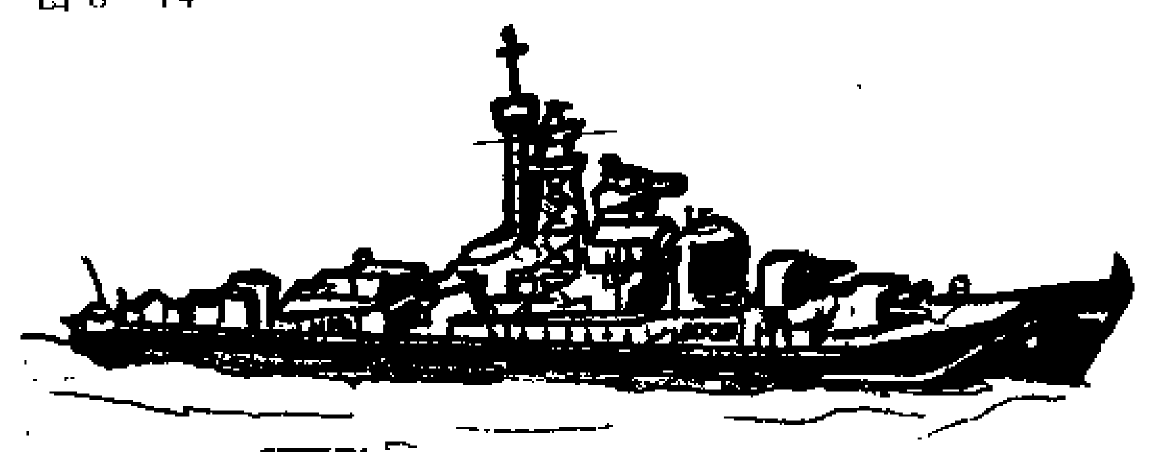
潜水艇——潜在水底航行，露出海面后可向上空同时发射数枚导弹，需特别注意。

图 8—13



警备舰——负责海上警备任务，速度快，很活跃，装备有机关炮。

图 8—14



海上导弹发射器——漂浮于海面上的导弹发射装置，有雷达瞄准器，可发射多枚导弹攻击。

图 8—15

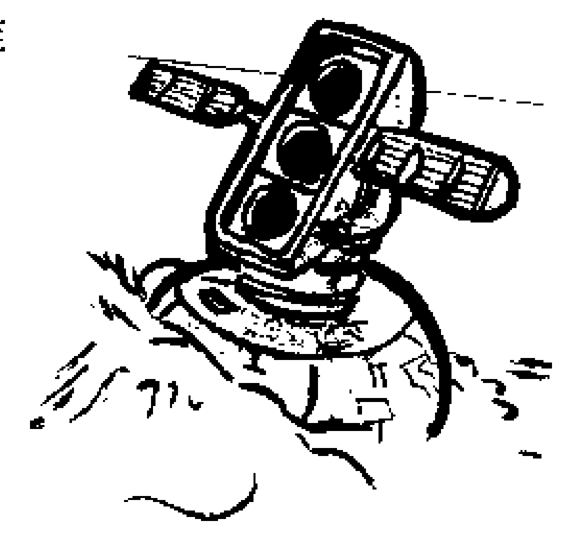
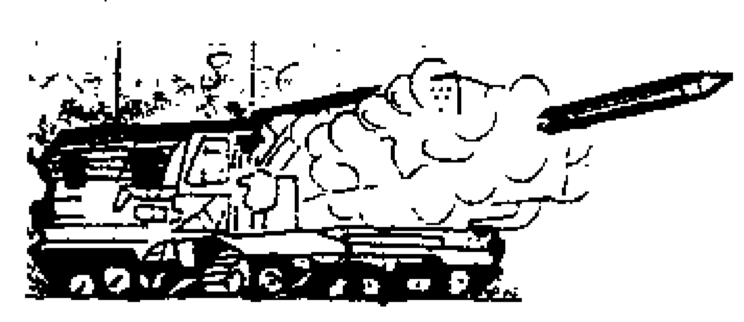


图 8—16



排炮装甲车——用厚装甲制造，装备有多门导弹炮。

坦克——是敌陆军的主力战车，装备有导弹。

图 8—17

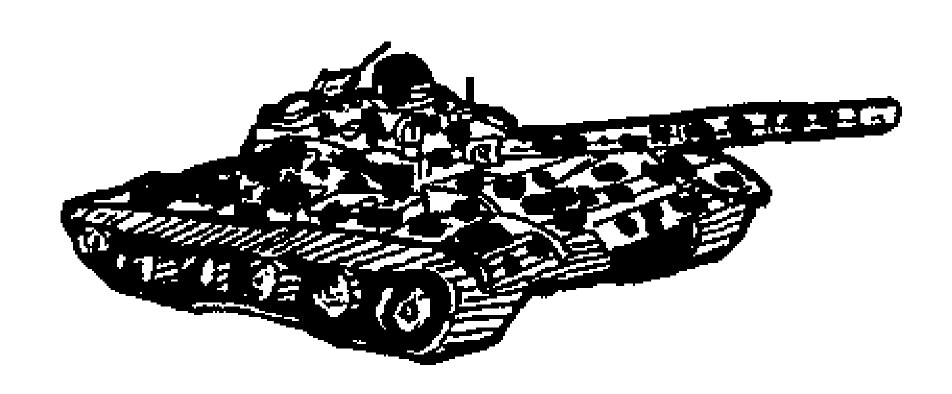
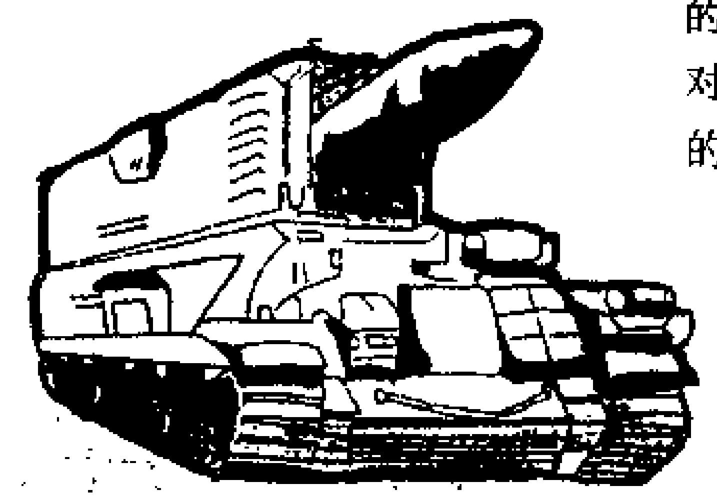
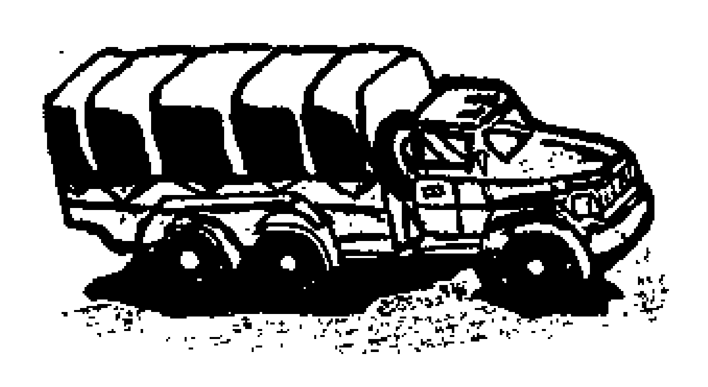


图 8—18



导弹车——是高性能的装甲车，装备有地对空导弹，是很利害的敌人。

图 8—19



运输车——敌方运输军用物资的卡车，装备有机关炮。

图 8—20

碉堡——装备有导弹

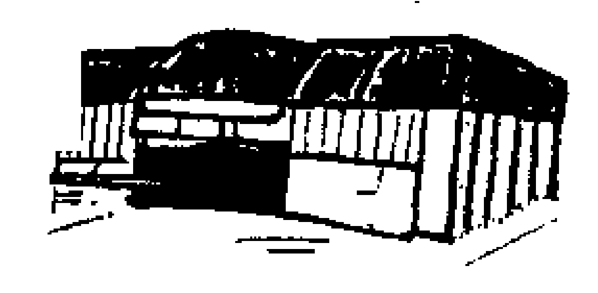
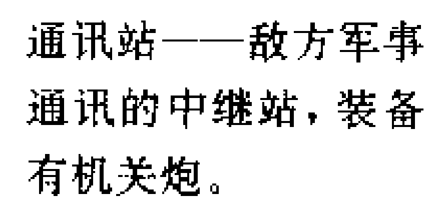


图 8—21



通讯站——敌方军事通讯的中继站，装备有机关炮。

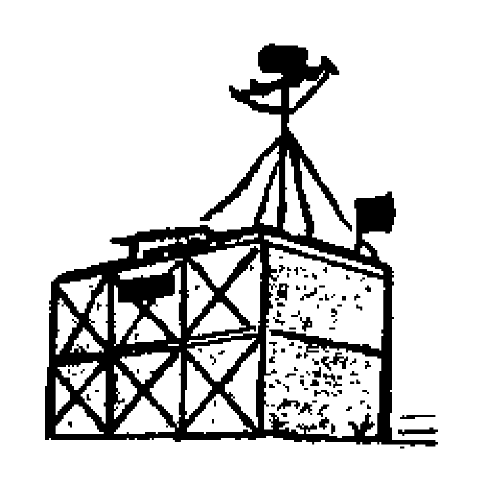
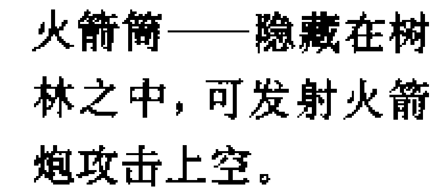


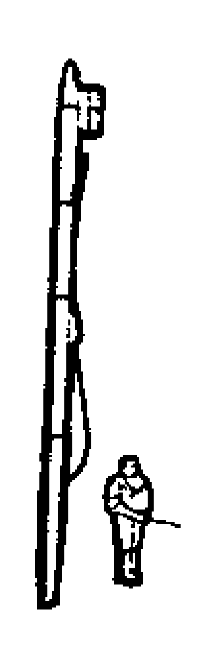
图 8—22



火箭筒——隐藏在树林之中，可发射火箭炮攻击上空。

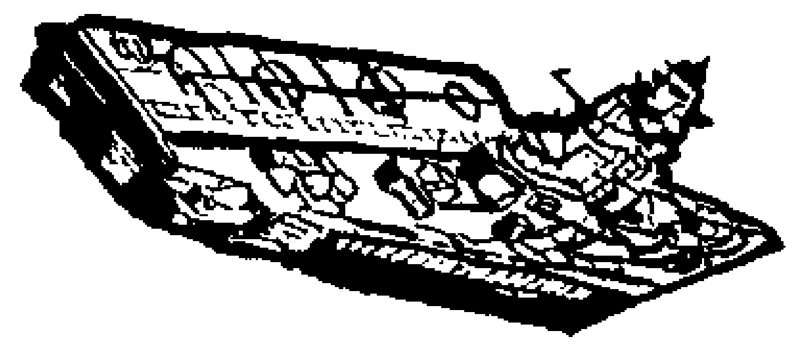


图 8—23



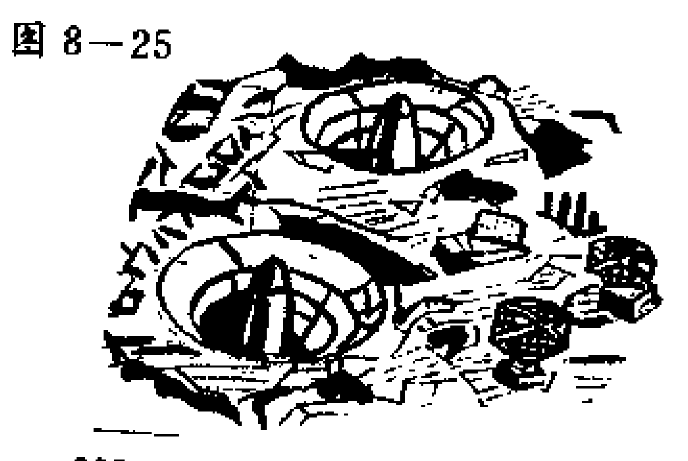
铁塔——有敌兵驻守，可发射机关枪攻击上空。

图 8—24



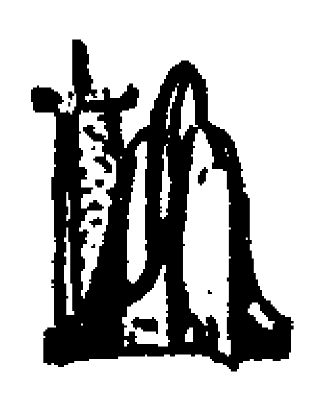
航空母舰——这是第2关的我方主攻目标。装备有导弹和机关枪，周围有众多敌机护航。可用 T0—22 导弹对它实施攻击。

图 8—25



导弹基地——这是第3关的我方主攻目标。装备有机关枪和导弹，有雷达瞄准器。可用 T—33 导弹对它实施攻击。

图 8—26



军用太空穿梭机——这是第 4 关的我方主攻目标。装备有机关枪和导弹。可用 T—33 导弹对它实施攻击。

四、各关攻关法

游戏分 4 关，第 1 关是空战，第 2 关是海空战，第 3 关是空地战，第 4 关又分 4 个阶段：第 1 阶段是空战，第 2 阶段是海空战，第 3 阶段是空地战，第 4 阶段是夜间的空地战。

·第一关攻关法

①导弹选择：T—11导弹，共有40枚。导弹使用要注意节约，导弹与机关枪要配合使用，否则，最后导弹可能不够用。

②敌机主要是白机，约 50 架，一般以三架编队成组出现。

③敌机会从前方发射机关枪和导弹发动攻击，会从后方发射导弹追踪攻击。

④在战斗中，最重要的是应付前方敌机的攻击，对于敌机发射的导弹，或者用机关炮打掉，或者设法躲开，无论是打掉还是躲开，均必须于瞬间作出正确的判断。

·第 2 关攻关法

①导弹选择：T—22 导弹，共有 20 枚。T—22 导弹虽然比 T—11 导弹数量少一倍，但它的攻击力却比 T—11 导

弹强一倍。

②第 2 关是海空战，海中、空中都会有敌人向你发动攻击，战斗难度更大。海中的敌人包括巡洋舰 20 艘，警备舰 15 艘，潜水艇 5 艘，海上导弹发射器 3 个，空中的敌人是黄色战斗机 50 架。

③主攻目标是敌方的航空母舰。在攻击中既要防备母舰发射的导弹，又要注意背后会有敌机袭击，所以要密切注视监视器的变化，但是，只要航空舰出现在你的视野中，就要设法将它套入瞄准游标中，将所有的 T—22 导弹发射出去。

④在第 2 关的战斗中，你将陷于三面作战的处境：前面有敌机导弹和机关枪的攻击，后面有敌机追踪和导弹袭击，海面上也会有敌舰的攻击。幸好高性能的 F—14 雄猫式战斗机可以有效地帮助你应付这一切，你只要充分发挥你的技巧，就可以取得战斗胜利。但是，在战斗中要注意节约使用 T—22 导弹，要保证在最后有足够的 T—22 导弹用于攻击敌方的航空母舰。

·第 3 关攻关法

①导弹选择：T—33 导弹，共有 10 枚。T—33 比 T—22 导弹数量上又少了一倍，同时在攻击力上又强了一倍。由于导弹数量减少，更需要注意节约使用。

②第 3 关是空地战。空中的敌人是黄色战斗机 50 架；地上的敌人包括导弹车 8 辆，运输车 10 辆，火箭筒 2 个，通讯站 2 个，碉堡 10 座，铁塔 3 座。

③主攻目标是沙漠中的敌方导弹基地。它会发射导弹攻击你。你只要一发现导弹基地，就要使用 T—33 导弹实施猛烈攻击。

④在到达主攻目标之前，在空中会有许多敌机对你发动攻击，在地上也会受到敌人的导弹、机枪的袭击，在丛林中还会有敌人的火箭筒攻击你。

·第 4 关攻击法

第 4 关是最后一关，战斗更加艰难和激烈，前往主攻目标的路程很遥远，共分 4 个阶段。

第一阶段——导弹选择是 T—33，共有 10 枚。由于战斗难度更高，路程遥远，所以对导弹使用更需节约，千万不可浪费，不是必要决不轻易使用，尽量保留有一定数量的导弹到第 4 阶段攻击主攻目标时使用。

第一阶段是空战，敌机有白色战斗机 33 架，预警机 2 架，可以不使用导弹，仅以机关枪来攻击敌机。在战斗中要注意，敌机会以螺旋方式下降，速度很快，还会同时向你攻击，这时，很难将它击落。

第二阶段——是海空战，敌机有黄色战斗机 9 架，绿色运输机 5 架；海中有巡洋舰 10 余艘，海中导弹发射器 2 只。在这一阶段，敌机数量大减，绿色运输机第一次出现，它不会攻击你，将它击落可获高分。但你的攻击重点在海中的巡洋舰，要避开它发射的导弹，而且也要提防海中导弹发射器的袭击。

第三阶段——是空地战，敌机有黄色战斗机 6 架，地上

的敌人包括排炮装甲车 5 辆，坦克 5 辆，运输车 5 辆。

敌机数量少，出现时间短，但一出现就会发动猛烈攻击，要小心对付。地面上的敌人会发动导弹和机关枪攻击，而且同时发射 3 发子弹，稍不注意就会被击中。你要采取低空飞行来接近地面敌人，再实施攻击。

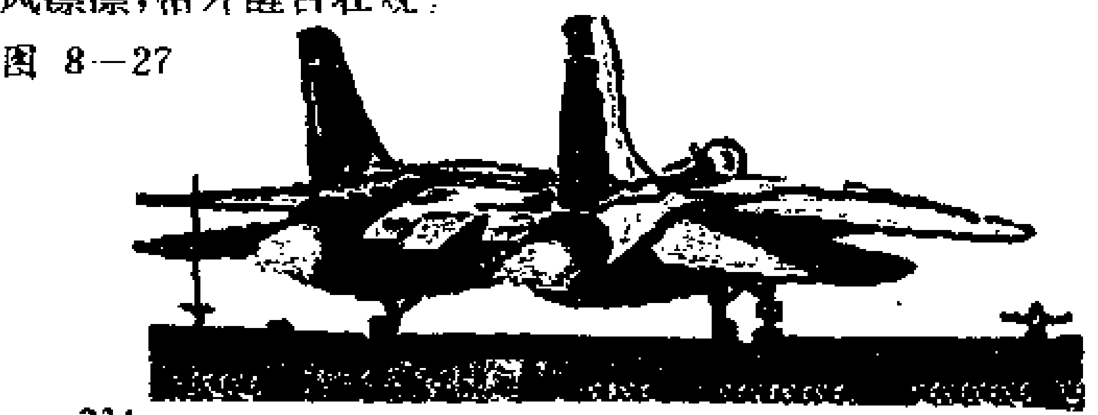
第四阶段——终于来到了最终目的地，夜幕已经降临，一场夜间空地战开始了！敌机有白色战斗机 5 架，直升机 10架，地面敌人有排炮装甲车5辆，坦克5辆，运输车5 辆。

对敌机作战要提防第一次出现的直升飞机，它会用导弹和机关枪攻击你。此外，白色战斗机会趁你不注意绕到后面袭击你。地面敌人的攻击火力很猛，你要飞高些以避开来自地面的攻击。

你的主攻目标是座落在发射台上的敌方军用太空穿梭机，你一接近发射台，穿梭机就会发射导弹攻击你。所以，你一接近发射台，就应对准穿梭机连续发射 T－33 导弹攻击，直至将它摧毁。

穿梭机被摧毁，敌军将全盘崩溃，你的重大任务终于胜利完成。经过无数战斗洗礼的 F－14 雄猫式战斗机，返航降落在我方航空母舰宽阔甲板上，在朝阳的照耀下，显得威风凛凛，格外醒目壮观。

图 8－27



九、《鳄鱼先生》攻关法

《鳄鱼先生》是借用美国一部同名电影的片名和主角形象而设计出来的电视游戏。该游戏是个富于美国风格的枪战加打斗型的节目，有丛林战、格斗、汽车追逐战、街头枪战等场面，充满了电影《鳄鱼先生》里的气氛，情节生动，场景逼真，战斗场面紧张刺激，难度适中。

1、故事内容

参加过越战的退伍军人比利，被人称为“鳄鱼先生”，他智勇双全，在长期的战争生涯中练就了一身过硬本领。退伍后，他过着宁静的生活，与年轻貌美的姑娘安娜贝相亲相爱。然而，一天黑组织首脑戈顿和他的手下将安娜贝绑架了。鳄鱼先生怒火万丈，为了救回心爱的恋人，为了摧毁黑组织，他孤身一人，直捣龙潭，向着黑组织的根据地进攻，发动了一场营救与复仇之战。

图 9—1



图 9—2



2、游戏知识

该游戏为一人玩游戏，共设计了8关，主人公必须逐关打通。各关又有许多黑组织的大大小小的头目和打手，以及各种武器装备、鳄鱼、老鹰、狼犬等，主人公必须逐一对付，各个击败，才能顺利过关，最后救出恋人。

·主人公的攻击方式和手段

踢腿——按A钮，适用于近距离攻击敌人。

跳跃踢——同时按十字钮上方和A钮，适用于攻击有一定距离的敌人。

拳击——按B钮，适用于手中无其它武器时近距离攻击敌人。

手枪——按B钮，适用于对付远距离的敌人。

小刀——按B钮，适用于对付远距离敌人。

鞭子——按B钮，适用于对付一定距离的敌人。

木棍——按B钮，适用于对付一定距离的敌人。

·操纵器的使用方法

按上方，向内移；在3D画面的汽车追逐战中，按上方则为踩油门加速。

按下方，向外移；在3D画面的汽车追逐战中，按下方则为踩刹车。

按左方，左向移动；

按右方，右向移动；

按 A 钮，踢腿；攻击在上方的敌人。

按 B 钮，拳击；攻击在下方的敌人。

按 A、B 钮，高踢腿；

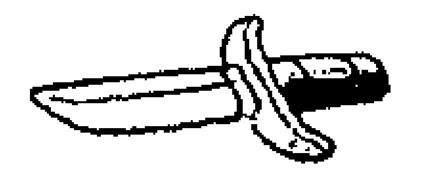
按上方、，A 钮，跳跃踢；

按开始钮、开始，暂停；

按选择钮，选择正常画面或枪战画面。

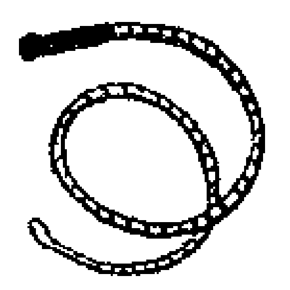
·武器、宝物介绍

图 9－3



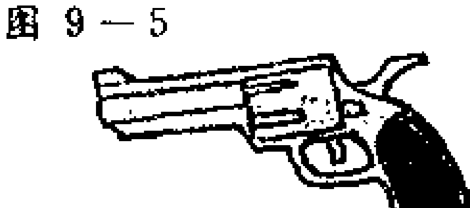
小刀——可攻击远距离敌人；

图 9－4



鞭子——对无法近身的敌人，可使用鞭子攻击。

图 9－5



手枪——可攻击远距离敌人，子弹数量有限。

图 9－6



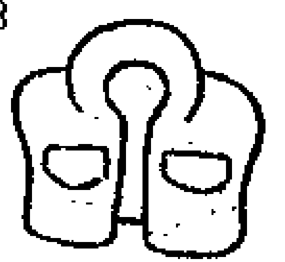
子弹——获得后，可有 50 发使用。

图 9—7



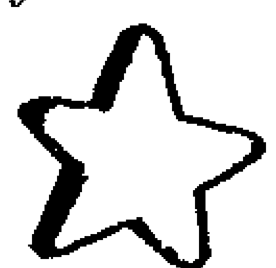
木棍——适用于近身博斗。

图 9—8



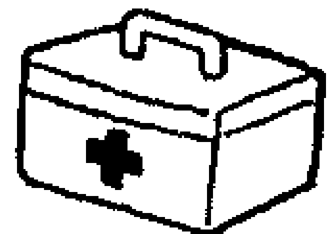
防弹衣——刀枪不入。

图 9—9



粉碎之星——可将画面上所有敌人消灭。

图 9—10



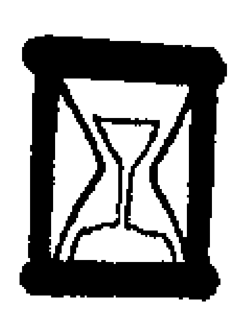
急救箱——可使生命力恢复。

图 9—11



腿肉——可使能量恢复至满值。

图 9—12



沙漏——在一定时间内，子弹的使用不减少。

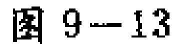
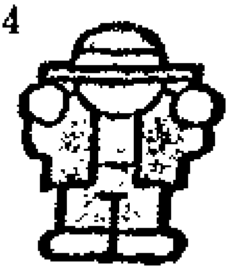


图 9—13



蓝油桶——增加时间。
灰油桶——增加时间。
绿油桶——恢复能量。

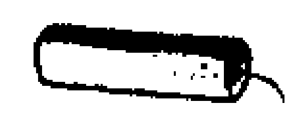
图 9—14



人形——增加一次游戏机会。

·有害障碍物介绍

图 9—15



炸药——从敌人汽车扔出，会伤害你。

图 9—16



水洼——会减慢你的速度。

图 9—17



油洼——会使你打滑失控。

图 9—18

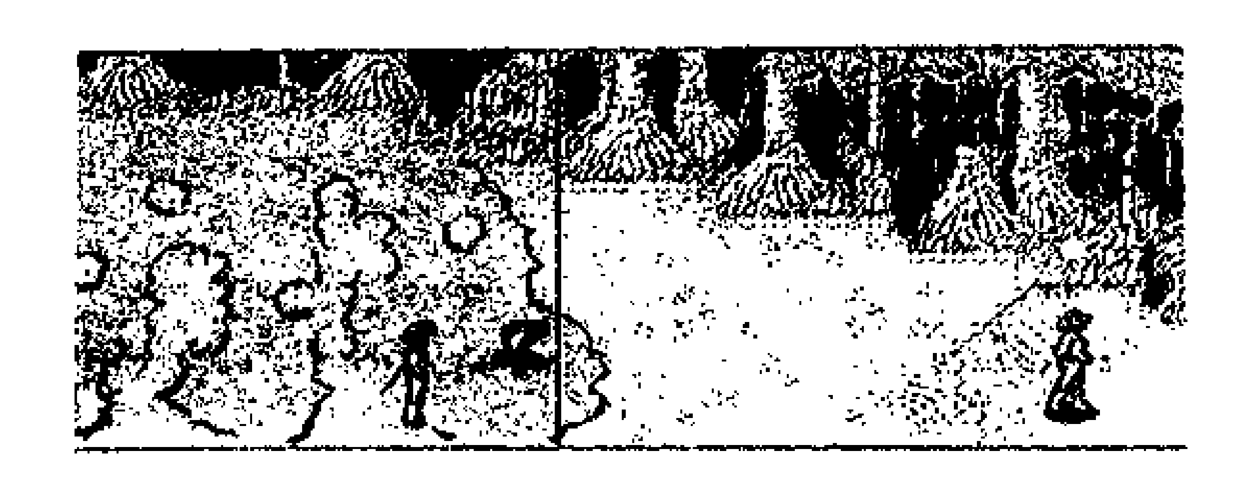


岩石——会使你碰得头破血流。

3、攻关方法

·第一关　沼泽地战斗

你首先来到了茂密的森林之中，必须经过阴森诡谲的大片沼泽地带。



在沼泽地带前沿的森林地区，首先遇到的是身穿蓝服手拿棍棒的敌人，对付他要先夺其棍棒，然后拳击和踢腿并用。在这一带，会出现腿肉，获得后可恢复能量。接着会接近和来到沼泽。在这里会出现老鹰，老鹰是敌人，要注意它从空中向你袭击，可用拳击或高踢腿对付它。在沼泽中会有鳄鱼出现。这里的鳄鱼和电影里《鳄鱼先生》的鳄鱼相反，是敌人而不是朋友，它会对你进行无情的攻击。鳄鱼很难打死，你只要设法跳过它即可，可使用跳跃踢方法通过。通过后可获得腿肉给你增加能量。

通过第一片沼泽之后，来到一块空阔地带，在这里将遇

到带小刀的敌人和手拿木棍的蓝服敌人，他们不仅会发射小刀、挥舞木棍，还会向你投掷岩石。所以，要巧妙闪避，然后伺机用拳击和踢腿将他们一一打倒。打倒他们后，又会出现两个带小刀的敌人，联手投掷小刀攻击你，而且动作既快又准，你必须在这里获取宝物小刀来进行反击，反击成功则可以获得宝物防弹衣和腿肉。

接着你将来到第二块沼泽，在这里没有鳄鱼，也没有老鹰，但这里有着更多的可怕的敌人，这就是身穿潜水服的潜水人。他会从水底突然冒出来，用木棍和手枪向你攻击，幸好你此时已获得防弹衣在身，否则将十分危险。在反击他之前你必须获得手枪，才能轻易将潜水人击倒，击倒潜水人后，可获腿肉补充能量。此外，在沼泽中还有一个大块头的家伙，他力大无穷，用木棍攻击你。此时，你手中有枪，可轻易将他击倒。在沼泽中，掉人水中的武器和宝物，都要设法从水中捞起。

通过第二片沼泽，马上就来到第三片沼泽。这里的敌人只有鳄鱼一种，但这里的鳄鱼体型更加庞大，所以更不容易跳过，你仍然只能使用跳跃踢的方法，不过必须更加小心就是了。千万不可大意，否则，就会功亏一匮！

你很快就将通过沼泽地带了，然而，真正厉害的敌人这才出现，他身着防弹衣，带着小刀、力气很大。对付他要先用跳跃踢来夺取他的防弹衣，然后再用手枪和小刀来攻击他。夺过防弹衣后，虽然形势对我方有利，但千万不可大意，否则，敌人将给你猛然一击，这正是他的最厉害的绝招！

要点小结：

①有宝物伴同的敌人是固定的，只要注意就可以获取。

②枪以外的武器，不能同时拥有两个，获得新的，就会失去原有的。

③在沼泽中不要去攻击鳄鱼，使用跳跃踢跃过即可。在第三片沼泽中的鳄鱼体型已经加大，必须更小心才能跃过。

④对付最后的穿防弹衣的敌人，要先夺下其防弹衣，再用枪或小刀射杀，但必须时刻注意他的猛然一击。

·第二关　丛林战

走出沼泽地带，就进人了丛林枪战之中。这里遇到的敌人全都是擅长于射击的高手，到处枪林弹雨，有着与沼泽地战斗完全不同的情趣。



敌人将从丛林中出现，动作快，或开枪、或发射火箭炮、或投掷炸药，但他们在发射之前，会稍作停顿，这是必须抓住的机会，千万不可错失。你必须在他们停顿的短暂时间内，发动攻击，这是你必须掌握的射击窍门，只有这样才有可能获胜。

敌人有三种：一种是狙击手，手持来福枪，不断发射子弹；一种是火箭炮手，肩扛火箭炮，威力较大；一种是炸药手，接近他时会投掷管状炸药。

丛林战中，决定胜负的是射击，所以，使用和补给子弹是至关重要的。你的手枪子弹是有限的，所以，一定要注意好好使用，不可浪费。除了怀抱机枪的首领和摩托车骑士外，对付一般的敌人，一发子弹就够了，尽量不要乱发射。在战斗中要密切注意“子弹”的出现，获得一颗“子弹”宝物，你就获得补给 50 发子弹。在有的狙击手和火箭炮手被打倒后，会出现“子弹”。此外，在没有敌人出现，却发亮的地方，一定会有宝物，千万不要错过，获得宝物后，会提高你的射击能力。

在枪林弹雨之中，一件不可缺少的宝物就是防弹衣。在整个丛林枪战之中，只有一件防弹衣出现，是在炸药手被打倒后。所以，要注意不可错过机会。

在激烈枪战中，另一种不可缺少的宝物就是急救箱，获得急救箱可以使你恢复原有的生命力。急救箱将在战斗后期出现，共有两只，注意不要错失。

此外，在丛林战中还会出现的宝物有沙漏和粉碎之星。沙漏可以使你在一定时间内随意发射子弹而不会有浪

费之虞；粉碎之星则可以在瞬间消除画面上的所有敌人，当然你应该在最好的机会来使用它。

丛林战的最后，将出现一架武装直升飞机，这是你真正的强敌。直升机会从画面的左侧或右侧出现，一边发射炮火，一边会跳出手持步枪的敌人。你必须凭着自己的判断力，或在左侧，或在右侧，等待着它，一旦它出现，即猛烈发动攻击。此时，不可节约子弹，要不停发射。对付从直升飞机中跳出的敌人，要尽量在他们落地前击倒他们。

要点小结：

①要注意节约子弹。对付一般的敌人，一发子弹就足够了，但对付个别强敌和直升飞机则需要尽量发射子弹。

②首先要攻击的不是正在走动的敌人，而是发射前稍作停顿的敌人。

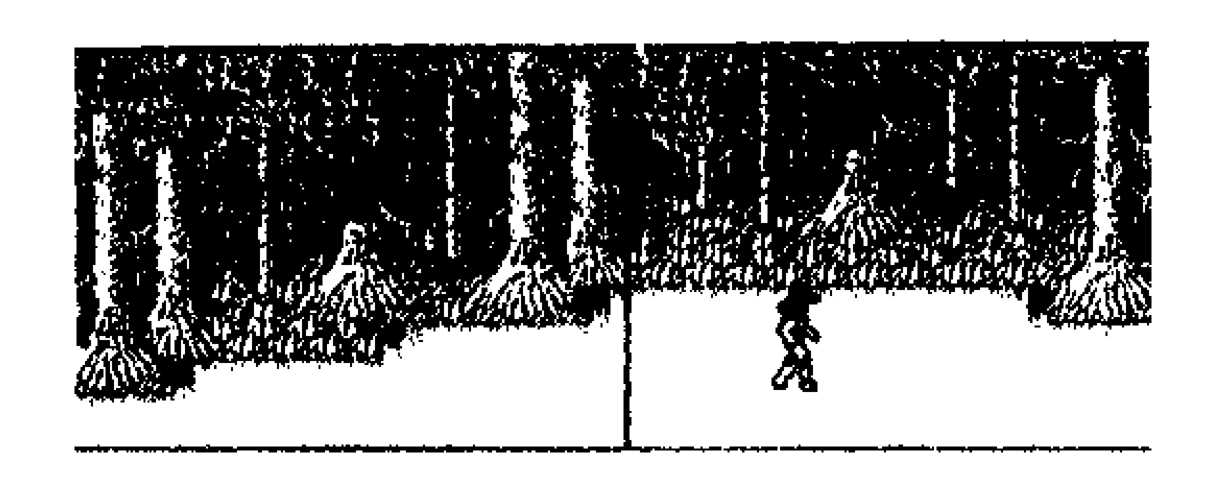
③开始要获得防弹衣，中间要获取“子弹”，后期要获取急救箱。

④粉碎之星获得后，不要随便使用，应选择适当时机，以发挥最大效用。

⑤直升飞机会从左侧或右侧出现，要依靠你的判断来决定伏击的位置，一旦它出现就要发动猛然攻击。

·第三关　沼泽地战斗

结束丛林战之后，又将来到沼泽地带。与第一关的沼泽地带相比较，这里的沼泽地带要短些，但强敌环伺，难度更大。



在第一关中出现过的手持小刀的敌人，将再次出现，而且是两人联手攻击，动作更快，掷出的小刀准确度更高。对付他们要先夺取其小刀，然后再用小刀将他们击败。

在沼泽中还会与潜水人遭遇，潜水人手中的手枪是一定要夺过来的，这不仅是为了对付潜水人，更是后面战斗中所必不可少的。打败潜水人，你就将遇到真正的对手，这是一个手持大棍棒的彪形大汉。他挥舞着棍棒，威力十分强大，而且会动作极快地绕到你的背后，从后面攻击你，你很可能会在极短时间内被他的棍棒打中。你如果用拳击和踢腿来对付他，那么你很可能永远也无法从沼泽中脱身。如果你此时手中持有从此前击败的敌人那里夺来的手枪，那么你就掌握了胜利的主动权，要打败他就不是什么困难的事了。但是，如果你的子弹虚发而用尽，你将



立即处于十分危险的境地，这是必须记在心中的。

在这一关中，会有一种特殊武器，即按 B 钮就可以发出彩虹，可用于攻击敌人。如果站在某些特定的地面上发出彩虹，地面会浮现出一些隐藏的花朵、水果等物，这是“秘密食物”，吃了以后会增加能量。

要点小结：

①对付使用小刀的敌人要先夺小刀，然后再用小刀攻击。

②一定要从潜水人手中夺到手枪，以便用于最后的决战。

③与挥舞木棍的彪形大汉决战，必须使用手枪，但一定要节约子弹，减少虚发。

④按 B 钮可发出彩虹，在某些特定的地方，可以吃到“秘密食物”，增加能量。

· 第四关　汽车追逐战



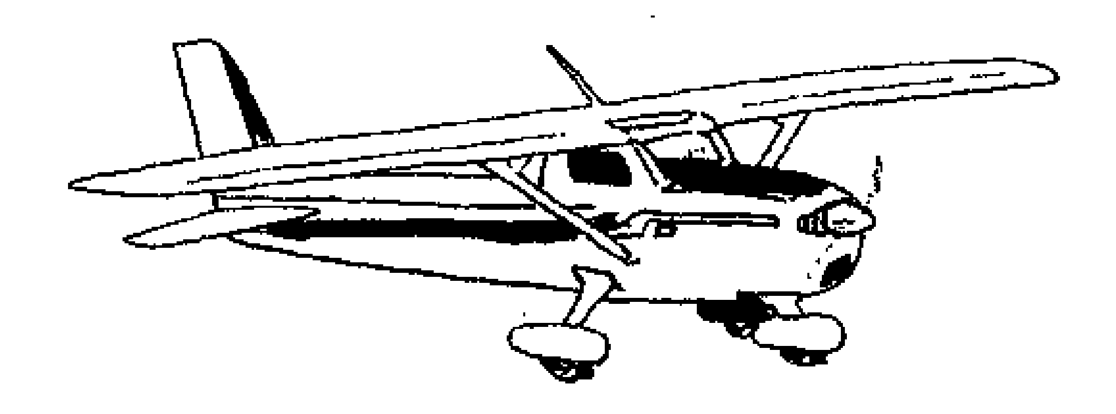
闯出森林沼泽地，你将来到一望无际的广阔田野之中。这时你将获得一辆草绿色的吉普车，车上装备有机

关枪、炸药等武器，奔驰在田野中间的道路上。但是在路途中会有许多敌人的汽车、飞机，对你追杀、堵截，可以说是险情不断，危机重重。一场激烈、紧张的汽车追逐战开始了！

这一关将有时间限制，你必须在限定的时间内顺利过关，超过时间就等于失败。所以，首先你要注意道路上的水洼，如果压过水洼，速度就会降低，因此发现水洼，一定要闪开。此外，道路上还会出现油洼，如果压过油洼，车子就会打滑，甚至翻车。同时，速度也会降低，所以，发现油洼也要小心闪开。最后，还要注意闪避道路上的岩石，如果与岩石相撞，你的汽车将受到极大伤害，从而大量消耗能量。

道路上还会出现不同颜色的汽油桶，这些都是对你大有助益的宝物，一定要取得它们。其中蓝色和灰色的汽油桶，取得后可增加时间；绿色的汽油桶，取得后可以恢复或提高你的能量。所以，不要忽视了它们。

敌人的汽车一共有两种：蓝色的车是一般车，它不会攻击你，对它可以不加理会；绿色的车就会冲向你的车，并会向你发动攻击，其中有的车用手枪对付是无济于事的，必须用机关枪或炸药方能奏效。更有一辆车是防弹车，怎么打也打不坏的，要小心对付。



汽车追逐战中比较难对付的就是天空中出现的敌机。敌机也有两种：一种是小飞机，在你的头上飞来飞去，不断地投掷炸弹下来。你必须待它飞近之后，抓住时机，用炸药来回敬它。只要把握得好，摧毁它并不困难；另一种是直升机，它比小飞机速度更快，对付它跟对付小飞机一样，在最接近时，用炸药来攻击，即可将其摧毁。



要点小结：

①时间是最重要的因素。要注意闪避道路上会消耗时间和能量的障碍，同时注意获取道路上可以增加时间和恢复能量的宝物。

②要注意区分两类不同的汽车，蓝车可以不理会，绿车要打掉，打不掉的车则要闪避。

③敌人的飞机一定要等它靠近后再打。

·第五关　街头格斗战



按规定时间取得汽车追逐战的胜利后，你就来到了城市街道之中。经过遥远的丛林战和城外大田野中的汽车追逐战，你已经逼近了黑组织的老巢，从现在开始你将面对着黑组织的真正的猛兵猛将的有力挑战，战斗将更加激烈和残酷……

最先出现的是一些街头小流氓，他们是玩刀的好手，对他们不要掉以轻心，要先用踢腿来夺取他们的小刀，然后再收拾他们。

接着你将遇到一个耍链人，他挥舞着一个带着巨大铁球的链条，当他发动攻击时，链条会变得通红，好象刚从火炉中烧出来一样，十分吓人，你根本无法接近他，唯有先躲开铁球为上策。当他停止攻击时，你进攻的机会就来到了，你要迅速冲到他身前，用拳击来攻打他。近身搏斗正是他

的致命弱点，你可轻易将他击倒。击倒耍链人后，可取得腿肉，可恢复被消耗的能量。

耍链人之后，就是耍鞭人，他会不断挥舞鞭子来攻击你，你可用踢腿或跳跃踢把他的鞭子先夺过来。鞭子夺到手就好对付了。然后，又会有一些街头小流氓出现，可用鞭子将他们一一击倒。但要注意从后面偷袭的小流氓。接着还会出现几个耍鞭人，同样可用鞭子一一将他们击倒。

最后要对付的就是擅长使棍耍鞭的敌人，这样的敌人会陆续出来几个，在第一个之后，会有一个拿手枪的小流氓，最好把小流氓手中的枪夺过来，这样对付敌人就主动多了。对付使棍耍鞭的敌人，首先不要向他开枪，因为他身上穿着防弹衣，要先用跳跃踢来踢掉他们身上的防弹衣，这时，用鞭子或用手枪对付他们就很容易了。

要点小结：

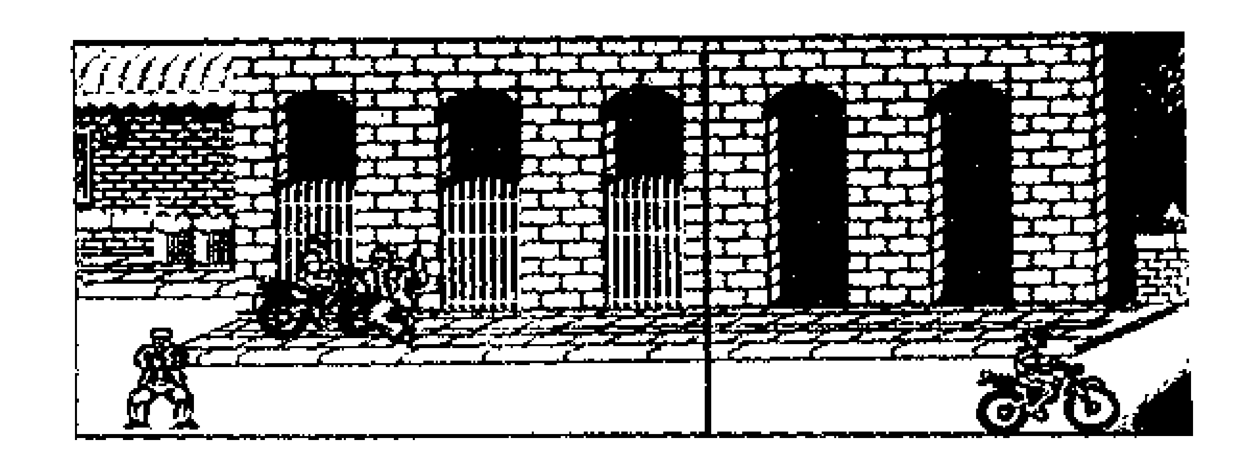
①制胜的关键，是出色地使用鞭子和棍棒。

②对付带刀的、耍鞭的、拿枪的敌人，要先夺取他们的武器，然后再作攻击。

③耍链人的长处是中距离攻击，短处是近身博斗，所以对付他要避其长处，利用其短处。

④对付最后的敌人，要先拥有鞭子和手枪，然后用跳跃踢踢掉他们身上的防弹衣，然后用鞭子或手枪实施攻击。

·第六关　街头枪战



街头上的格斗刚刚结束，枪战就开始了。

街上的窗户、通风口，以及所有的阴影里，都可能藏匿着敌人，在这里，你不会像在丛林战中那样很容易看到敌人的行踪，一个眨眼的功夫，你就可能受到躲在暗处的敌人的偷袭。高度敏捷的反应，不仅可以自保，也是攻击敌人所必须。一有什么风吹草动，你就要扣动板机，开枪射击。这里的敌人显然比过去的敌人，动作更迅速了。

在枪声不断的战斗中，时而会有敌人的摩托车冲过来，车上的敌人手持手枪，开枪射击，摩托车速度极快，动作灵活，十分难以对付，但几乎所有对你极为有用的宝物，都取决于你能否将摩托车击倒。这些宝物包括：粉碎之星、子弹、沙漏、防弹衣。所以，你既要适时将街头上不断出现的敌人打倒，又要抓住每一辆冲过来的摩托车，瞄准它，将它击毁，从而获取宝物，增加你夺取最后胜利的条件。

沿着街道，一边战斗一边前进，你终于攻打到了黑组织首脑戈顿住宅大院的大门口。毫无疑问，把门的敌人必然是你的劲敌。他们是冲锋枪手和玩刀人，这两个人是一对搭档，共同负责守卫大门。只有将这两个劲敌打败，你才有可能进入戈顿的大门。你必须采取各个击破的方法，先要设法将冲锋枪手打倒，这个家伙虽然拥有连发的冲锋枪，但动作迟钝，只要跟随着他的动作，对他连续射击，就可以将他击倒。然后就可以专心对付玩刀人了。玩刀人将是你曾经遇到过的所有带刀人中最厉害的一个，是玩刀高手中的高手。而且动作极快，蹦蹦跳跳，十分不好对付。你首先要观察和记住他的习惯动作，他有一个弱点，就是在落地的那一瞬间，动作会稍有停顿，掌握了这些，攻击他的有效办法就出来了：一是根据他的习惯动作来进行射击；二是抓住他落地停顿的弱点，发挥你快速射击的本领。



要点小结：

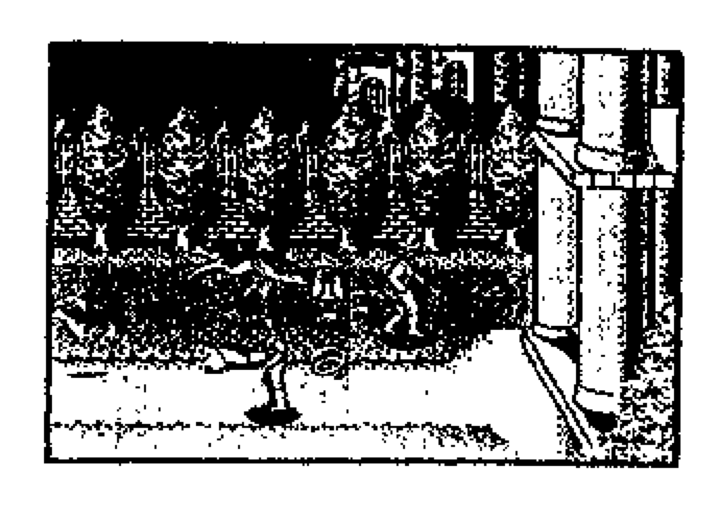
①射击又成为取胜的关键。与前面的丛林战比较，这里的要求更高，你必须有高灵敏的反应和快速射击的本领，才能从容应付。

②摩托车手是你志在必得的猎物，一个也不要放过，因为所有的宝物都与他们相关。

③对付守大门的冲锋枪手和玩刀人，要采取各个击破的办法，先对付冲锋枪手，后对付玩刀人。

④玩刀手是真正的高手，攻击他的诀窍是：顺着他的习惯性动作来射击，同时抓住他落地时稍有停顿的弱点，实施快速射击。

·第七关　庭院战



冲破大门，进入了戈顿的住宅大院之中，在这里又爆发了一场激战。越接近目标，战斗就越频密，场面越趋白热化。

几个挥鞭手向你冲了过来，其中一个还有手枪。你要先把手枪夺过来，然后再将他们一个个消灭掉。然后又会

有几个敌人冲上来。嗬，原来是在街头格斗战中交过手的身穿防弹衣的家伙，你已经有过对付他们的经验，就按老办法办吧！首先是先用跳跃踢把他们的防弹衣踢掉，然后再用手枪或鞭子来攻击他们。但是，你不要使用拳击和踢腿，否则，你将毫无胜算。

正当你准备冲进戈顿的住宅大房之时，突然有几条狼犬向你袭来，接着支配狼犬的主人出现了，这是一个使鞭子的瘦高个儿，你要先对付他。他不断挥舞着鞭子，你不容易接近他，所以如果使用拳击和踢腿就很难把他击败，比较有效的是用鞭子和小刀来攻击他。将他打败后，你还不能安心，因为没有主人的狼犬更会死缠着攻击你，你必须将这些狼犬一一料理之后，才能进入戈顿的住宅之中。

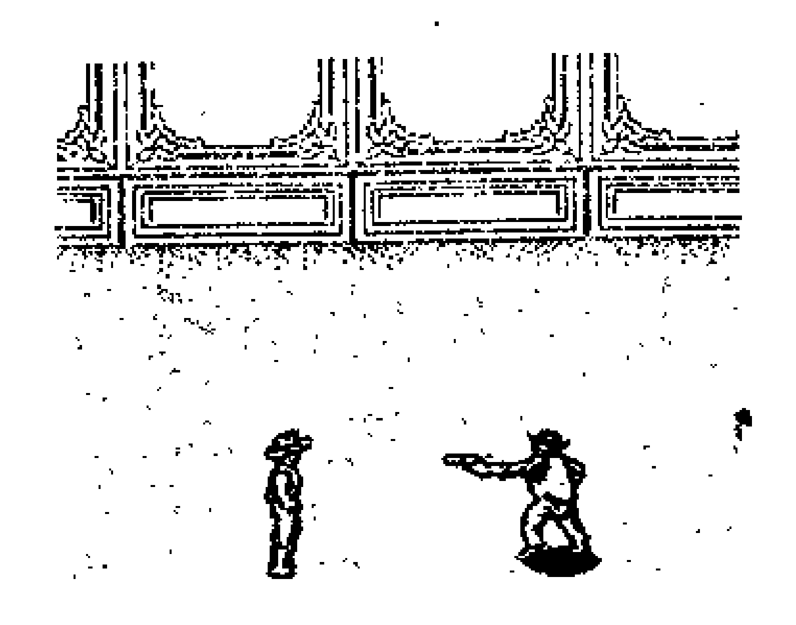
要点小结：

①对付挥鞭手，要先夺取手枪，再逐个攻击他们。

②对付穿防弹衣的敌人，要先用跳跃踢将其防弹衣踢掉，然后再用手枪或鞭子攻击他们。

③狼犬和主人，要先打主人，后打狼犬。

第八关　大决战



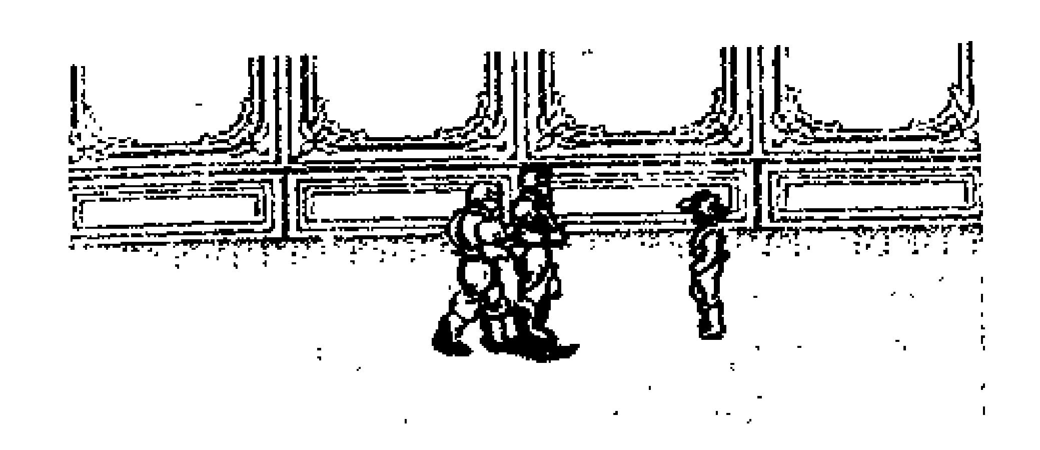
经过无数的战斗，终于攻入了黑组织首脑戈顿的家中，这是最后的大决战，胜败与否，在此一决！

戈顿突然自己走出来迎战了，真个是仇人相见，分外眼红。但是你千万不要被怒火烧昏了头脑，你要冷静应战。

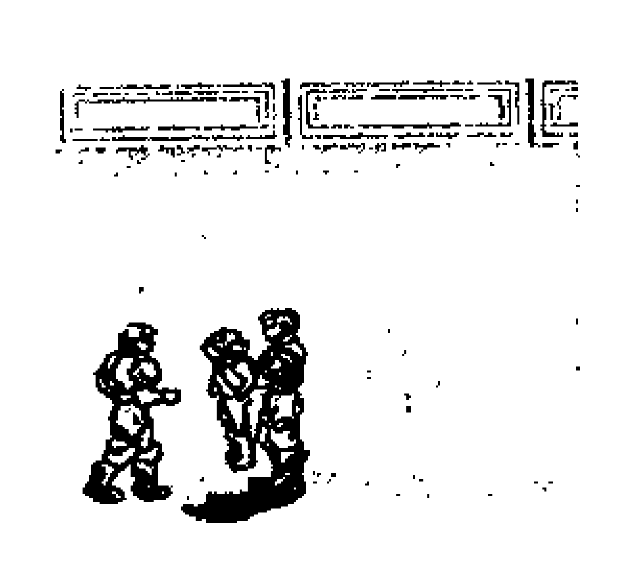
戈顿身穿防弹衣，手持着手枪，同时还有一把小刀，一把铁钩，十分的利害。被他的铁钩轻轻划中一下，你就会前功尽弃。此时，如果你身穿防弹衣，手持鞭子，那么就稳操胜券了。你如果试图用跳跃踢来踢掉戈顿身上的防弹衣，你会发现这一着屡试屡验的招数失效了。他可以轻易地避开你的跳跃踢。因此先设法将他逼到房子中的一个角落，使他没有活动的余地，然后再以充满愤怒的力量，以连环低踢腿展开猛烈的攻击，最终就可以打败戈顿。

戈顿这个万恶不赦的元凶终于被你击倒了，正当你体

会着胜利的滋味，盼望着最心爱的恋人出现时，出现在你面前的却是一对身穿刀枪不入甲胄的双胞胎兄弟，这真是出乎你的意料之外。

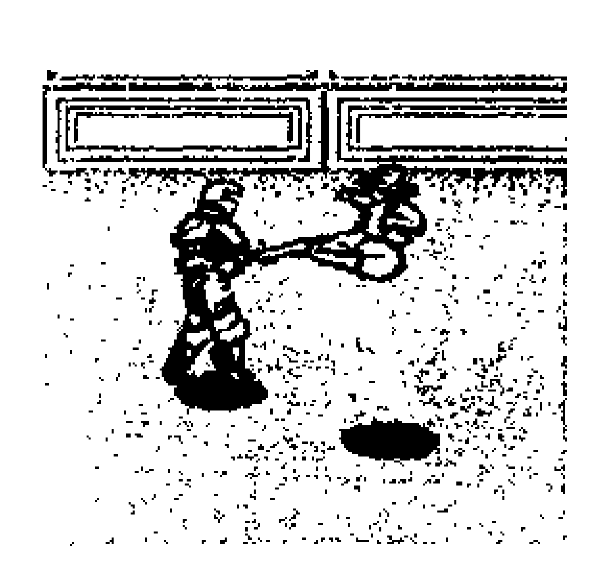


其实，这才是真正的最后大决战，双胞胎兄弟将是你前所未逢的真正对手！双胞胎兄弟一红一蓝，身躯壮大，像两个巨人一般。他们配合默契，动作迅速，联手出击，前后夹攻，端的是利害无比。你如果被他们夹在中间，那可就大大不妙了。所以，当你处境不妙时，要先求脱身自保，只要连续按 A 钮快跑即可；其次，你要设法打破他们的前后夹击。这里有一个办法，可为你解除后顾之忧，这就是你退到墙壁之前，背靠着墙壁，如此另一个敌人便无法从你背后攻击，这样双胞胎兄弟最



厉害的一招就无用武之地了。

最后，双胞胎兄弟虽然无法施展前后夹攻的绝招，但他俩的联手出击仍然颇具威力。对策是各个击破，先打掉一个，其中蓝色的那一个较弱，可以先将他除掉。方法是用跳跃踢将其甲胄踢掉，然后用踢腿连环攻击，就可以将他打倒。



这样只剩下红色一个，一对一，就好办多了。对付红色这个敌人，要避免与他正面冲突，因为正面交手你将很难战胜他。应先绕到他的背后，然后用连环踢腿猛攻，就可以将他打倒。

要点小结：

①对付戈顿时，你必须拥有防弹衣和鞭子，不要试图用跳跃踢来除掉戈顿的防弹衣，而要设法将他逼到房子中的一个角落，使他无回旋余地，然后用连环踢腿即可。

②双胞胎兄弟的一大绝招是前后夹攻。你必须使自己避免陷于前后夹攻的处境，办法是退到墙前，背墙而战。

③双胞胎兄弟的另一个绝招是联手出击。你的有效对策是先打掉较弱的蓝色那个，然后再全力对付红色这个。对付红色这个，要先用跳跃踢除掉他的甲胄，然后施以连环踢腿即可。

④对付红色这个要避免与他正面冲突，要先设法绕到他的背后，从后面进行攻击即可取胜。

·大结局的秘密

鳄鱼先生历尽千辛万苦，发动了大小无数次战斗，终于消灭了黑组织的所有敌人，击毙了首脑戈顿，捣毁了黑组织的所有据点和老巢，救出了被绑架的恋人，真是一个胜利与重逢的大结局。

图 9－34



但是该游戏却独出心裁地设计了五种大结局模式，你能玩出那一种结局模式？抑或五种结局模式都会玩？这里请允许笔者就此打住，保留这最后一点“大结局的秘密”，留待游戏发烧友们自己去揭开这个秘密吧！

附录一:常见日文单词及含义

たたかう	战斗
まもり(る)	保护自己、防御
みる	观看
とれません	不能拿
まほう	魔法
くすり	药
にげる	逃跑
パス	过关,换人
はなす	交谈
つよさ	强度
ばしよ	位置
さガす	寻找
どうぐ	道具
しらべる	调查
やすむ	休息
めも	记忆
かんガえる	思考
つかう	使用
とる	拿取

もとにもどる	回到原处
とおい	远
ちかい	很近
おおい	多
すくない	很少
なし	没有
ある	有
おそい	慢
はやい	快
ひがし	东方
みなみ	南方
にし	西方
きた	北方
わたす	交给
うみ	海
すすむ	前进
かぎ	钥匙
なにもしない	什么都不做
えらぶ	选择
いどう	移动
こうげき	作战指令、攻击
みぎ	右
ひだり	左
うしろ	后
うえ	上

まえ	前
した	下
きく	询问
めいねい	命令
ぐんぴ	军备
ぶつし	物资
たいひ	撤退
ひようろう	兵粮
ちゆうせい	忠心度
わるい	很差
ふつう	普通
よい	精良
すこしとおい	较远
おく	放置
おす	推动
ひく	拉
こわす	破坏
あらう	洗
まつ	等待
かわる	角色替换
ベッド	床
ほん	书
ねこ	猫
あける	打开
けん	剑

たて　盾

はこ　箱子

はかす　穿（鞋子、裤子）

アイテム　宝物

じょうたい　情况

テクニック　技巧

~~つかう　使用~~

すてる　去掉

そうび　装备

なち　かた　换位置

わたす　交换

あたらしく　ゲームをはじめる　重玩

ゲームの　つづきを　する　继续

データをけす　消除记录

附录二：常见英文单词及含义

AREA	地区（轮、版、关）
ADAPTER	电源变压器
ANTENNA	天线
AUDIO	音频
BEGIN	开始
BEST	最好
BONUS	奖励
CABLE	电缆，信号传输线
CARTRIDGE	游戏卡
CASSETTE	游戏卡
CONSOLE	主机
CONSTRUCTION	构造
CONTINUE	继续
CONTROLLER	操纵器
DEAD	死
EDIT	编辑，设计
END	结束
EXPAND CONNECTOR	扩充连接器
FAMILY COMPUTER	家庭电脑（电子游戏机）
GAME	比赛、游戏

GAME OVER	游戏结束
HIGH	高
HI—SCORE	最高分
INSTRUCTION	玩法指导
JOYSTICK	操纵杆
KEYBOARD	键盘
LEFT	剩余
LIGHT GUN	光线枪
MANUAL	说明书
MODE	模式，功能
NO	不，反对
PAUSE	暂停
PLAY	游戏
PLAYER	游戏者
POW	能量块
POWER	电源
PRESS	按……钮
RESET	复位
REST	余
RADIO FREOUENCY	射频，全电视信号
ROUND	轮
SCORE	分数
SELECT	选择
STAGE	阶段
START	开始

SWITCH BOX	转换开关盒
TIME	时间
TIME UP	时间到
TV	电视
TV GAME	电视游戏机
VIDEO	视频
YES	是
1 UP	增加一次
DESIGN	设计
FUEL	燃料
KM/H	公里/小时
LEVEL	难度
PERFECT	完美
DEMO	演示
WINGS	机翼
SLOWEST	最慢
SLOWER	较慢
MEDIUM	中速
FASTER	较快
FASTEST	最快
IN	进去
MIC	麦克风(话筒)
VOLUME	音量控制器
AUDIO	音频信号

［Ｇｅｎｅｒａｌ　Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ］
书名＝电视游戏攻关法：九大节目详解
作者＝
页数＝２６５
ＳＳ号＝０
出版日期＝
Ｖｓｓ号＝８２１９６４４２